

C L U B

Artikel-Nr.:
5559405

Nintendo®

Jahrgang 6
Ausgabe 5
Oktober 1994

DM 2,95

unverbindliche
Preisempfehlung

Die Schlümpfe

Schlumpfiges auf dem Super Nintendo

Chip & Chap 2

Neues vom dynamischen Duo

Und...

...mehr Tips und Infos zu Secret of Mana, Donkey Kong Country, Duck Tales 2, Zelda 4 Super Game Boy Special...

Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel

TM



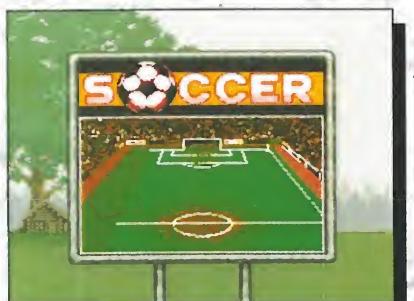
6

Das schlumpfigste Abenteuer...



22

Affentheater auf dem Super Nintendo



48

Die Fußball-WM geht weiter



66

Dagobert ist wieder auf Schatzsuche



5/94

Super Nintendo

- Die Schlümpfe 6
- Stunt Race FX 14
- Secret Of Mana 18
- Donkey Kong Country 22
- Super Pinball 28

NES

- Yoshi's Cookie 58
- Chip & Chap – Ritter des Rechts 2 60
- Duck Tales 2 66

Game Boy

- The Legend Of Zelda – Link's Awakening 32
- Donkey Kong 40
- Soccer 48
- Wario Land (Super Mario Land 3) 50

CN-Special

- News 3
- Mailbox 4
- Game Talk: Donkey Kong Country 26
- Special:
- Pinball Fieber 30
- System Charts 36
- Poster: Donkey Kong Country 38
- Club News 40
- Kirby Comic 54
- Trick Zone 70
- Rätsel/Impressum 74



N · E · W · S

Neue Bücher braucht das Land: Demnächst erscheinen wieder zwei tolle Spieleberater von Nintendo im Handel. Der „Offizielle Game Boy Spieleberater 2“ ist 148 Seiten dick und berichtet über brandheiße Game Boy-Spiele wie „Donkey Kong“, „Wario Land“ und mehr. Natürlich ist das Buch vollgepackt mit detaillierten Maps und Tips & Tricks von den Nintendo-Profis. Im „Offiziellen Donkey Kong Country Spieleberater“ erfahrt Ihr alles, was Ihr schon immer über das sensationelle Superspiel auf dem Super Nintendo Entertainment System wissen wolltet. Von Hintergrundberichten über die Entstehung des 32 MBit-Knallers, bis hin zur Komplettlösung aller 111 Levels mit Karten, Tips und Tricks. + + + **Super Game Boy strikes back:** Etwas wichtiges haben wir vergessen, zu erwähnen. Wenn Ihr die Game Boy-Kassette aus dem Super Game Boy herauszieht, während das Super Nintendo Entertainment System noch eingeschaltet ist, kann es passieren, daß sämtliche gespeicherten Daten auf der Game Boy-Kassette gelöscht werden. Bei Spielen wie „The Legend Of Zelda - Link's Awakening“ kann das sehr ärgerlich sein, weshalb Ihr immer darauf achten solltet, daß Euer Super Nintendo ausgeschaltet ist, bevor Ihr Kassetten wechselt. + + + **It's hot!**: Alle Jahre wieder, kurz nach Weihnachten, ist bei der Nintendo-Hotline die Hölle los. Klar, daß Ihr dann öfters das Besetzt-Zeichen hören werdet. Gebt aber nicht auf und betätigt die Wahlwiederholungstaste am Telefon, um es gleich (!) wieder zu versuchen. So klappt es bestimmt.

Hallo Club Nintendo Leser,

... alle reden von Donkey Kong Country! Da haben wir uns bei Nintendo entschlossen, Euch unseren affenstarren Star auf Video vorzustellen. Dabei lohnt es sich, das Tape genau anzuschauen und die Fragen auf der beiliegenden Postkarte richtig auszufüllen. Es gibt tolle Preise zu gewinnen! Wenn Ihr mehr über Donkey Kong Country erfahren wollt, lest den Insider-Bericht in diesem Heft und in den nächsten Ausgaben von Club Nintendo.

Euer Ron Lakes

MAILBOX

Noch eine Frage

Hallo Club Nintendo, ich schreibe Euch, weil ich von der großen „Briefkasten-Ebbe“ gelesen habe. Erstmal ein riesiges Lob an Euch – die Clubzeitschrift wird immer besser – und an die Spiele-Hotline. Durch deren Hilfe habe ich drei Spiele geschafft. Doch hier noch eine Frage: Kann man Game Boy-Spiele, die man sonst mit Dialogkabel zu zweit spielen konnte mit dem Super Game Boy auch zu zweit auf dem Super Nintendo spielen? Auf dem Foto seht Ihr mich beim Lösen eines komplizierten Nintendo-Spiels mit Hilfe Eures Spieleberaters.

Jens Baumhauer, Friedland

Leider nein, Jens, die 2-Spieler-Möglichkeiten bei Game Boy-Spielen funktionieren auf dem Super Game Boy nicht. Die Spiele haben keinen Split-Screen (wie z. B. bei „Super Mario Kart“) mit eingespielt, sind stattdessen auf die zwei Bildschirme von zwei Game Boys ausgerichtet. Für den heimischen Fernseher ein unlösbares Problem.



JOKE BOX

Dieses Mal haben wir nicht ganz so viele wirklich witzige Witze von Euch zugeschickt bekommen. Die ganzen Witzbolde unter Euch waren wohl im Urlaub, oder? Zum Glück hatte uns Victor Bajenova aus Aschaffenburg noch vor seinem Urlaub geschrieben.

Klausie erzählt in der Schule, er habe heute morgen vier tote Fliegen in der Wohnung gefunden – zwei männliche und zwei weibliche. Der Lehrer betrachtet ihn skeptisch: „Woher willst Du das wissen?“ „Na ja,“ antwortet Klausie, „zwei hingen am Schnapsglas und die anderen beiden klebten am Spiegel!“

Mal 'was anderes

Ich singe Euch ein Tralala, denn Euer Club ist wunderbar! Doch leider kann ich niemals sehen, daß meine Bilder drinnen stehen. In Eurem tollen Magazin, mag das doch bald einmal geschehn. Wenn ja, dann bin ich ganz froh, und sage Euch: „Nur weiter so!“ Wenn nicht, dann werde ich ganz sauer, und verzichte gern auf Eure Spielespower.

Thomas Wilkinson, Darmstadt



Traurige Geschichte

Ich, Lydia (14), sitze hier im Kerzenschein (ehrlich) und schreibe Euch jetzt diesen Brief. Also... ich habe eben gerade PLOK gespielt und die Flöhe rannten um ihr Leben, das könnt' Ihr mir glauben. Plötzlich „Klick!“ und ...? Was war das? Das ganze Haus war dunkel. Oh, NEIN, das Schlimmste, was einem Videospieler passieren kann: STROM-AUSFALL! Mein Hund Blacky, kehrte niedergeschlagen in sein Körbchen zurück. (Er würde sich übrigens freuen, wenn Ihr mal ein Katzen-vertilgendes Videospiel erfindet würdet. Er haßt Katzen.) So kam es also, daß ich jetzt bei Kerzenschein, einem Wirbelsturm draußen und einem Hund mit Videospiel-Entzugserscheinungen diesen traurigen Brief schreibe. Vielleicht sollte ich mir einen Game Boy zulegen. Da kann mir so etwas nicht passieren.

Lydia Wolf und Blacky, Zetihain

Unser Beileid sei Dir gewiß! Stromausfall ist nun wirklich das Schlimmste, was einem als Videospieler passieren kann. Uns ist das vor kurzem bei „Secret of Mana“ kurz vor dem Ende passiert – und wir hatten vorher lange, lange nicht abgespeichert. Claudes Wutanfall hat man wahrscheinlich noch in Frankfurt hören können.

Zu früh!

Hallo Club Nintendo, heute sende ich Euch einige Bilder von Prinzessin Toadstool, welche mein Opa mir aus Holz geschnitten hat. Der Super Game Boy wurde bereits im Juni im Club Magazin angekündigt mit dem Satz „in ein paar Wochen erhältlich“. Er ist aber erst seit September zu kaufen. Bitte gebt doch im Magazin gleich den richtigen Termin an. Für mich bedeuten „ein paar Wochen“ drei oder vier Wochen und nicht gleich 2 Monate. Wie kommt es zu solchen ärgerlichen Informationen?

Stefanie Reck, Nürnberg

von den Verantwortlichen bei Nintendo in Japan bekommen. Doch manchmal gibt es bei der Produktion solch never Geräte wie Super Game Boy, hinter dem die ganze Welt her ist, Verzögerungen. Die sind nicht eingeplant, aber können kaum vermieden werden.



Irgendwie hast Du ja recht, Stefanie, auch für uns sind „ein paar Wochen“ nur drei oder vier, aber manchmal kommt es eben anders als man denkt. Wir geben Euch jene Informationen weiter, die wir

Foto des Monats

Auch eine Art, seinen Urlaub zu verbringen und garantiert einen Sonnenbrand zu vermeiden – die Mumien-Technik. Man wickle sich in ein kühles Leinentuch, so daß man sich wirklich kaum noch bewegen kann, schmieren sich vorher allerdings noch mit Sonnencreme ein (Man beachte die Sonnenöl-Flaschen auf dem Tisch!) und warte sechs Wochen ab, bis die Ferien endlich vorbei sind. Diesen Sommertip schickte uns Sebastian Seider aus Meßkirch.



QUESTION MARK

FRAGE:

Warum hat sich Nintendo eigentlich gerade in dem eher kleinen Dorf Großostheim (so sieht es jedenfalls auf der Landkarte aus) angesiedelt? (Karin Krüger aus Frankfurt)

ANTWORT:

Nintendo of Europe braucht viel Platz und den gab es in Großostheim. Für die eher dörfliche Umgebung spricht die Nähe zum Rhein-Main-Gebiet mit Großstadt, Flughafen und besten Verkehrsanbindungen.

FRAGE:

In der vorletzten Ausgabe vom Club Nintendo-Magazin wurde gefragt, was die Redakteure am liebsten essen. Und ich möchte nun gern wissen, was sie gerne trinken? (Benjamin Koch, der seinen Absender vergessen hat!)

ANTWORT:

Also habt Ihr denn sonst keine Probleme? Erst wollt Ihr wissen, was wir essen, dann was wir

im Fernsehen am liebsten schauen und jetzt auch noch, was wir trinken. Kurz und bündig: Bei Marcus, Claude, Ron und Andreas stehen immer ganze Batterien von leeren Cola-Flaschen herum. Susanne und Annette bevorzugen Kaffee und Tee.

FRAGE:
Warum kommen die Club Nintendo-Magazine in letzter Zeit oft erst verspätet ins Club Center? (Pascal Liening aus Dülmen)

ANTWORT:
Ganz einfach, weil wir uns bemühen, möglichst aktuell zu sein. Schließlich wollen wir Euch möglichst schnell die interessantesten Infos zu neuen Spielen übermitteln. Da kann es dann schon mal passieren, daß das Magazin erst eine Woche später bei Euren Club Center ausliegt als eigentlich zweieinhalb Monate vorher geplant. Aber das Warten lohnt sich, oder?

ist aber nicht dasselbe, sondern vielmehr die Vorstufe zum Druck. Und was die Club-Mitgliederverwaltung angeht, so hat Nintendo tatsächlich die Firma RTV damit beauftragt. Für die Verwaltung der Daten von rund 1,3 Millionen Mitgliedern braucht man schon Spezialisten, damit alles klar geht.

Vorschlag

Hallo Club Nintendo, ich habe da einen Vorschlag für Euer tolles Magazin. Wie wäre es mit noch mehr „Challenges“? Dadurch erhöht sich die Chance, daß man zumindest ein Spiel der Challenges hat.

John Goering, Dortmund

Wir lassen uns Deiner Vorschlag durch den Kopf gehen. Du hast natürlich recht damit, daß nicht jeder die Spiele hat, die vorgegeben werden. Wir bemühen uns jedoch, möglichst populäre Spiele zu nehmen, von denen wir wissen, daß viele von Euch sie besitzen.

Briefe an:
Club Nintendo
– Leserbriefe –
Postfach 1501
63760 Großostheim

GALERIE



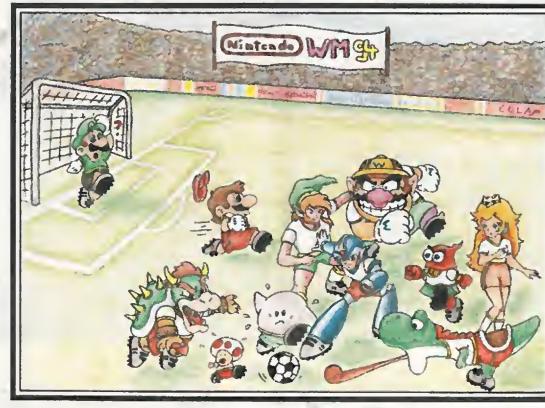
Pascal Liening



Olga aus Bonn



Andreas Freymüller, Heidelberg



Belinda Eismann, Erfurt

Verständnisprobleme

Sagt mal, Jungs, wie kann ich eigentlich das Impressum verstehen? Herausgeber ist klar, ebenso wie Chefredakteur, Redaktionsleitung und Redaktion. Und da, so recht einsam versteckt unter der Redaktion, der Name Doris Kapraun. Nanu? Soviel ich weiß, beantwortet sie Briefe. Klärt mich da mal auf! Genauso sieht's mit Litho aus. Kann ich darunter Lithografie verstehen? Ist das nicht dasselbe wie Druck? Und dann wäre da noch die Club-Mitgliederverwaltung. Heißt das, RTV verwaltet uns Mitglieder? Hä... also irgendwie macht mich die Sache blöd. Liegt's an mir? Jörg Otto, Berlin

Doris Kapraun arbeitet in der Tat im Konsumenten Service von Nintendo und beantwortet mit ihrem Team Eure Briefe, doch sie sucht auch mit ihren Leuten die Leserbriefe heraus, die für das Magazin interessant sein könnten und kümmert sich um die Zusammenstellung der Profi-Top 10. „Litho“ ist in der Tat die Kurzform von Lithografie,

DIE SCHLÜMPFE

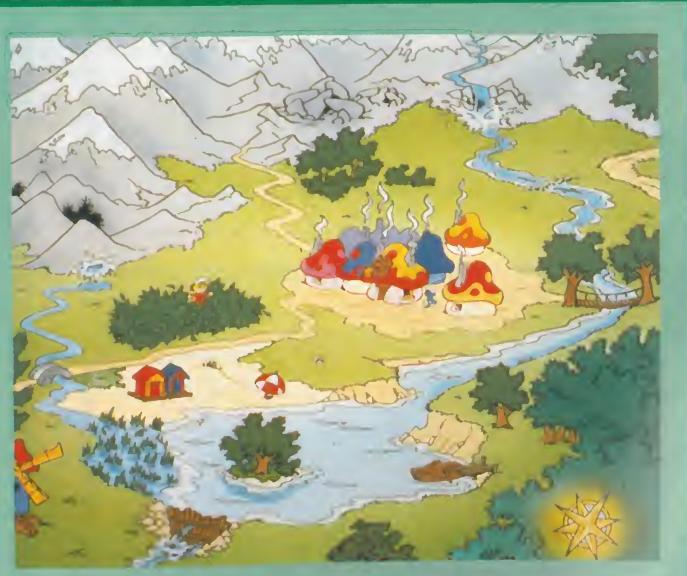


Sie sind klein, blau und schlau. In ihrem Dorf gibt es nur ein einziges weibliches Wesen und dennoch schlumpfen alle fröhlich vor sich hin. Sie sind immer fröhlich und vergnügt, denn sie zahlen weder Steuern noch Renten-

versicherung. Sie sind... DIE SCHLÜMPFE! Doch die Idylle trügt! Die freundlichen Wesen müssen immer auf der Hut sein vor Gurgelhals und Co. Ein nicht immer schlumpfiges Vergnügen! (mm)

Fehlende Zutaten!

Gurgelhals, Amateurzauberer und Hobbykoch, plant ein Festessen. Diesmal soll es ein Schlumpfauflauf mit Pommes und Ketchup sein. Die Zutaten hat er schon besorgt, nur mit den Schlümpfen hapert es noch ein wenig. Er hat nämlich erst ganze vier fangen können. Doch wie er diese Zwerge kennt, sind sie sicher schon auf dem Weg, um ihre Freunde zu befreien und dann wird er sie alle kriegen. Doch weit gefehlt, Papa Schlumpf hat nur Hefti, den Muskel-schlumpf mit der Aufgabe betraut, die Gefangenen zu befreien...



Die Schlümpfe

Im Schlumpfdorf leben genau 100 Schlümpfe. Die Fläche des Dorfes beschränkt sich auf rund einen Quadratmeter. Jeder Schlumpf erfüllt eine bestimmte Aufgabe. Einige sind für Forschung und Technik zuständig, andere für die Umwelt und wieder andere für Finanzen oder Verkehr. Staatsform ist die patriarchalische Monarchie, Staatsoberhaupt ist Papa Schlumpf.



Schlaubi

Einer der gefangenen Schlümpfe, den die anderen wohl weniger vermissen werden, denn nicht selten hat er eine ziemlich große Klappe und weiß immer alles besser.



Schlumpfine

Sie ist der einzige weibliche Schlumpf im Dorf. Auch sie wurde von Gurgelhals geschlumpfnappiert und befindet sich nun in seiner Gewalt. Nun hofft sie auf Hilfe.



Papa Schlumpf

Der Dorfälteste. Er trifft die Entscheidungen im Schlumpfdorf und ist für die innere Sicherheit zuständig. Außerdem ist er der einzige mit Bart.



Gurgelhals

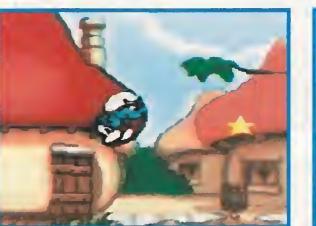
Ein mieser Typ, der sich für einen Zauberer hält. Er wohnt mit seiner Katze Azrael jenseits des Waldes, in dem das Schlumpfdorf liegt. Er ist ein schlechter Koch.

Schlumpf - In geheimer Mission!

Unsere Hosen sind so geschnitten, daß der Puschel hinten herausschaut!



Papa Schlumpf hat lange und sorgfältig überlegt, wen er mit der Aufgabe betrauen sollte, die gefangenen Schlümpfe zu befreien. Schließlich kam er zu dem Schluß, daß nur ein Schlumpf dafür in Frage kommen kann: Hefti, der Muskel-schlumpf. Und so macht sich Hefti denn auf den Weg, seine Kameraden aus dem Kochtopf des grausamen Gurgelhals zu befreien. In den meisten der Stages muß Hefti einfach nur den vielen Fallen ausweichen, die auf ihn lauern. Manchmal jedoch bedarf es etwas mehr Geschick. Dann zum Beispiel, wenn Hefti auf Enten reiten muß oder auf Loren durch eine dunkle Höhle rast.



Hier sehen wir einen hüpfenden Schlumpf. Je länger man den Sprung-Knopf drückt, desto höher springt er.



Nun rennt der Schlumpf schneller. Das macht er nur, wenn man auf den B-Knopf drückt.



In einigen Stages kann der Schlumpf auch diese Box benutzen. Stellt er sie ab, explodiert sie nach einiger Zeit.

Schlumpfige Gegenstände

Auf seiner langen und schlumpfigen Reise durch den Wald findet Hefti den einen oder anderen Gegenstand, der ihm später nützlich sein könnte.

Pilze

Hinter den Pilzen kann sich ein Bonus verstecken. Um ihn sichtbar zu machen, mußt Ihr auf den Pilz springen.

Himbeeren

Jede gesammelte Himbeere ist einen Lebenspunkt wert. Sammelt also alle.

Siebenwurzblatt

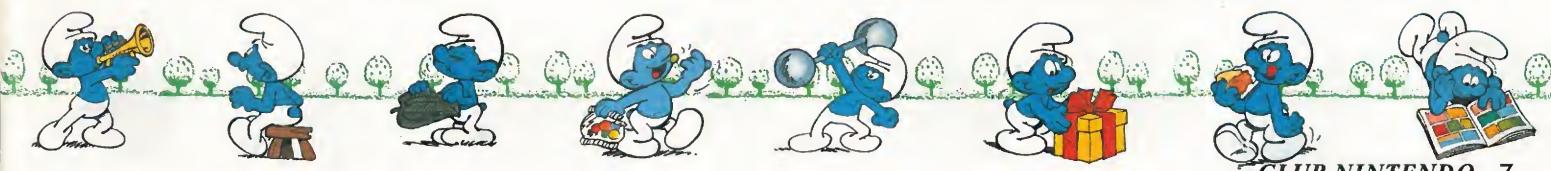
Für jeweils 25 eingesammelte Siebenwurzblätter erhältet Ihr ein Extraleben.

Schlumpfpuppe

Für jede eingesammelte Schlumpfpuppe erhältet Ihr ein Extraleben.

Die Sterne

Habt Ihr 25 Sterne gesammelt, könnt Ihr ein Bonuslevel entdecken.



Akt 1: Das Dorf

Im ersten Level des Spiels erhaltet Ihr einen Eindruck von dem Schlumpfdorf. Wundert Euch nicht, daß alle Häuser im Dorf gleich aussehen, es gibt dort nur einen Architekten. Außerdem sind überall Pfützen, weil die Kanalisation nicht so richtig funktioniert. Hefti sollte sich genau umschauen und keinen Bonus auslassen.

Start



2 Durch die Tür aufs Dach

Durch einige der Haustüren im Dorf gelangt Hefti auf die jeweiligen Dächer der Häuser. Auf diese Weise kann er nicht nur die Pfützen umgehen, sondern auch die Gegenstände auf dem Dach aufsammeln.



A

Ziel



Ziel

Akt 2: Der Wald

Hefti hat das Dorf verlassen und kommt nun in den Wald. Hier gibt es schon viel mehr Gefahren, als im heimischen Dorf. Überall kriechen häßliche, dämmliche Waldtiere herum, an denen Hefti sich böse verletzen kann. Kein Wunder also, daß er ziemlich sauer auf die Mistviecher reagiert und einem nach dem anderen den Hals umdreht.



1 Erste Gegner

Von dieser Stufe an, wird Hefti nicht mehr alleine durch die Gegend laufen müssen. Er bekommt Gesellschaft von einer ganzen Menge Gegner. Er sollte mit ihnen umgehen wie immer – einfach draufspringen.



2 Geheime Eingänge

Im Wald findet sich in alten Baumstümpfen so manches Versteck. In einigen Fällen lohnt es sich, der Sache nachzugehen, denn oft verbergen sich Bonusgegenstände in den alten Bäumen. Manchmal jedoch lauert auch ein Gegner unter der Erde und wartet nur darauf, daß sich ein harmloses Opfer unter den Baum verirrt.



Start



3 Ritt auf dem Blatt

Im Wald befinden sich einige gefährliche Abgründe, die unserem Schlumpf leicht zum Verhängnis werden können, wenn er seine Sprungkraft überschätzt. Deshalb sollte er auf Nummer Sicher gehen und auf eines der Blätter springen, das von oben langsam herunterschwebt. Auf diese Weise kann er sicher auf die andere Seite des Abgrundes gelangen.



4 Blätter und Baumpilze

Auch an dieser Stelle helfen die Blätter, die von oben heruntergeschwungen kommen, weiter, denn nicht immer befindet sich ein nützlicher Baumpilz in der Nähe, der den Aufstieg erleichtert. So muß Hefti also sein ganzes Können aufbieten und sein Geschick beweisen, um das richtige Blatt abzuwarten, das ihn weiter in Richtung Baumkrone bringt.



Akt 3: Die Brücke

Kaum den Gefahren des Waldes entronnen, wartet schon das nächste Abenteuer auf unseren tapferen Schlumpf. Diesmal muß er die Brücke überqueren, um in das nächste Waldstück, den

Schwarzwald zu gelangen. Doch leichter gesagt, als getan. Die Mittelteile der Brücke müssen sich beim letzten Unwetter verabschiedet haben. Gut, daß es hilfsbereite Vögel gibt.

Hefti sollte immer sofort weiterspringen, denn die Holzbalken halten sich nicht lange in der Luft.



Bin klein und blau, im Magen wird's mir langsam flau. Lest lieber weiter was passiert, den Faden Ihr sonst verliert... ich hasse Reime!



Wenn Hefti fällt, ist es meist schon zu spät. Nur durch Zufall landet er nun noch auf einem der gefiederten Helfer.



Akt 4: Der Schwarzwald

Dieser Wald trägt seinen Namen nicht zu Unrecht, denn hier treiben die bissigen Schwarzschlümpfe und die stechfreudigen Bss-Mücken ihr Unwesen. Verflxt und zugeschlumpt!



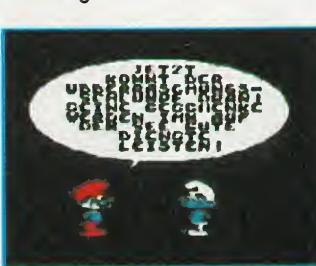
Im Comic gibt es immer ein Happy-End. Ich hoffe, daß das in diesem Spiel genauso ist.



Dem Herbst sei Dank! Erneut fliegen Blätter durch die Luft, die Hefti nutzen kann, um Abgründe zu überwinden.



Einer der Bosse, mit denen es Hefti zu tun bekommt, ist diese Pflanze. Er muß jeden der Köpfe dreimal treffen.



Ich sage nur: 'Viel Spaß beim Öffnen!'



Das Überraschungspaket ist bestens dafür geeignet, Gegner und Hindernisse aus dem Weg zu räumen.



Akt 5: Der See

Am Ende der Schwarzwald-Stage hat Hefti endlich sein erstes Ziel erreicht. Er hat den ersten Gefangenen, den Überraschungsschlumpf, befreit. Dieser zeigt sich sofort erkenntlich

und löst Hefti in der Befreiungsmission ab. Seine Überraschungspakete kann er auch gut gebrauchen, denn vor ihm liegt der See, die bisher längste Stage im Spiel. Diese besteht aus zwei Teilen. Im ersten muß Ihr Euer Geschick beim wilden Entenritt beweisen und im zweiten Teil verschlägt es den Schlumpf auf eine unheimliche Insel.

Ich sage nur: 'Viel Spaß beim Öffnen!'



Das Überraschungspaket ist bestens dafür geeignet, Gegner und Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

Akt 6: Das Feld

Hier muß Hefti besonders vorsichtig sein, denn es ist alles zugewuchert und der Pfad ist



Keine Ahnung, warum die anderen mich Faulin nennen. Ich finde es sehr anstrengend, hier in der Sonne zu liegen.



nur sehr schwer zu erkennen. Das macht es schwierig, die versteckten Bonusgänge zu finden, in denen sich allerlei nützliche Sachen befinden. Nervend sind auch die Raupen, die sich zwischen den Blättern verstecken halten und sich in kreisenden Bewegungen fortbewegen.



Akt 7: Der Damm

Der Damm ist eine der kürzesten Stages im Spiel, dafür aber auch eine der schwersten. Hefti muß sich gegen Schmetterlinge und Raupen zur Wehr setzen, die es ihm nicht leicht machen. Da sich die Schmetterlinge nicht vertreiben lassen, muß er ihnen geschickt aus dem Weg gehen. Im späteren Verlauf der Stage bekommt es Hefti noch mit Karakas, dem Aasgeier zu tun, der ihn mit Eicheln bombardiert. Hier muß Hefti immer in Bewegung bleiben, wenn er nicht ständig eine abbekommen will.

Ich kann zwar nicht lesen und schreiben, dafür kann ich aber diese Dinger in die Luft heben.



Bei den weit auseinanderliegenden Plattformen ist es besonders wichtig, weit zu springen.

Akt 8: Der Sumpf

Hier ist es irgendwie glitschig, und wenn Hefti nicht vorsichtig ist, rutscht er aus. So ist das eben an Orten, die feucht sind. Aber auch hier sind einige freundliche Gestalten unterwegs, die Hefti weiterhelfen. In diesem Falle sind

es Frösche, die gelegentlich aus dem Sumpf herausschauen. Hefti kann auf ihre Köpfe springen und so den Sumpf überwinden. Außerdem gibt es da noch Lianen, an denen sich der tapfere Schlumpf entlanghangeln kann. Am Ende der Stage trifft Hefti auf die Riesenschlange.



Ich bin Papa Smurf, der einzige im Dorf, der den Durchblick hat. Als Dorfältester trage ich die traditionelle rote Smurfbekleidung – das gehört sich so!



Hier kann sich Hefti an die Liane hängen und von ihr aus zum sicheren Ufer springen. Das ist was für Tarzan-Schlümpfe!



Am Ende der Stage wartet diese Schlange auf ihn. Hefti muß ihr dreimal auf den Kopf springen, um weiterzukommen.



Akt 9: Die Höhle



Jetzt wird's duster, denn jemand hat in der Höhle das Licht ausgeschaltet. Für den Brillenschlumpf kein Problem, schließlich ist er einer der cleversten Schlümpfe. Er sollte sich auf den Boden konzentrieren.

Tröt tröt trötrötröt
tröt, trötrötröt
trötröt...



Springt Hefti auf die Schalter in der Höhle, sprengt er dadurch einige eingestürzte Durchgänge frei.



Mit Hilfe der Kerze bringt Hefti Licht in das Dunkel. Nun kann er wenigstens sehen, wo er hinläuft.

Akt 11: Die Mine

Von nun an geht's bergab! Und zwar mit einer Lore, quer durch die Mine. Doch von einem vergnüglichen Achterbahnritt kann hier keine Rede sein. Hefti muß all seine Schlumpf-Kräfte aufbringen, um im richtigen Moment die Weichen zu stellen,

andernfalls macht er eine unsanfte Bekanntschaft mit der Minenwand. Außerdem gilt es noch auf die Tore zu achten, durch die er hin und wieder hindurchheizt. Der obere Rahmen der Tore befindet sich nämlich genau in Schlumpf-, äh, Kopfhöhe und wenn Hefti sich nicht rechtzeitig abduckt, dann kracht es. Hier ist also schnelles Handeln geschlumpft.

Ein paar Vitamine zur rechten Zeit geschlumpft, erspart bittere Medizin! Schlumpfiges Ehrenwort!



Hefti durchfährt eines der Tore. Hier heißt es Kopf einziehen, sonst sieht er Sternchen.



Mit den Schaltern kann Hefti bestimmen, in welche Richtung er fährt.

Falsche Richtung gewählt! Hefti ist in eine Sackgasse gerast und hat verloren.



Akt 10: Der Berg

Der dunklen Höhle entronnen, befindet sich Hefti nun auf dem Berg. Hier kann er zwar problemlos sehen, was ihn erwartet, doch so begeistert scheint er davon nicht zu sein. Er wird von wilden Känguruhs angegriffen, die sich als Hasen ausgeben. (Oder umgekehrt?) Außerdem liegt auf der Spitze des Berges noch eine Menge Schnee, was Heftis Vorankommen stark behindert. Es wartet also eine kleine Rutschpartie auf unseren tapferen Schlumpf.



Auch auf dem Berg gibt es Fernzünder, die an einem anderen Ort der Stufe eine Explosion auslösen und Wege freiräumen.

Schlumpf noch mal! Das ist eine ganz schöne Arbeit gewesen, die ganzen Baumstämme zu beschriften!



Akt 12: Der Vulkan

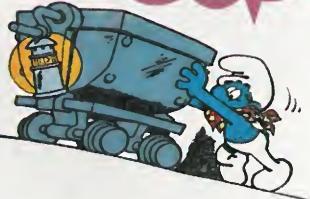
Ob er will oder nicht, in dieser Stufe wird der Überraschungsschlumpf ins Schwitzen kommen. Diesmal hat er es mit einer Unmenge von Abgründen und der ständig ansteigenden heißen Lava zu tun. Seid also vorsichtig, wenn ihr nicht wollt, daß es gebackenen Schlumpf in Lavasauce gibt. Am Ende der Stufe wartet ein kleiner Drache auf den Schlumpf.



Gut, daß der Schlumpf noch ein paar von den Geschenkboxen hat. Mit deren Hilfe kann er Felsen sprengen.



Früher habe ich ein Coupé gefahren, doch dieses Auto hier ist sparsamer!



Akt 13: Die Abfahrt

In dieser Stufe fährt Hefti so richtig ab... und zwar den Berg herunter. Mit einem Schlitten rast er, jegliche Geschwindigkeitsvorschriften mißachtend, die Piste entlang. Dumm nur, daß so viele Steine im Weg liegen und diese große Katze – es könnte auch der Yeti sein – Jagd auf ihn macht.



Der Schlumpf „mag“ Vögel, er bewirft sie mit den klebrig-süßen Torten.



Die Löcher in den sich drehenden Bäumen sollte der Schlumpf überspringen, sonst geht's bergab.

Akt 14: Die Klippe

Der Tortenschlumpf hat die Klippe erreicht. Die letzte Stufe vor dem Haus des bösen Zauberers Gurgelhals. Hier muß er sich mit drehenden Baumstämmen, dämmlichen Vögeln und schwindelerregenden Abgründen abgeben. Nur gut, daß er immer noch ein paar der Torten hat. Gerne überreicht er sie den Vögeln.



Gurgelhals wartet!

Endlich hat es Hefti geschafft, er hat das Haus von Gurgelhals erreicht. Diese letzte Stufe hat es besonders in sich. Sie ist nicht nur die längste des ganzen Spiels, sondern besteht zudem aus vier verschiedenen Abschnitten, in denen Hefti beweisen muß, was er kann. Zunächst verschlägt es ihn in den Garten des Hauses, dann ins Innere. Welche Überraschung wird ihn erwarten?



Der Garten von Gurgelhals' Haus. Hier muß Hefti mit Hilfe von Seifenblasen ins Innere des Hauses fliegen.



Der zweite Abschnitt der Stufe. Azrael, der Lieblingskater des Zauberers empfängt den Schlumpf. Doch wo ist Gurgelhals?



Stunt Race FX

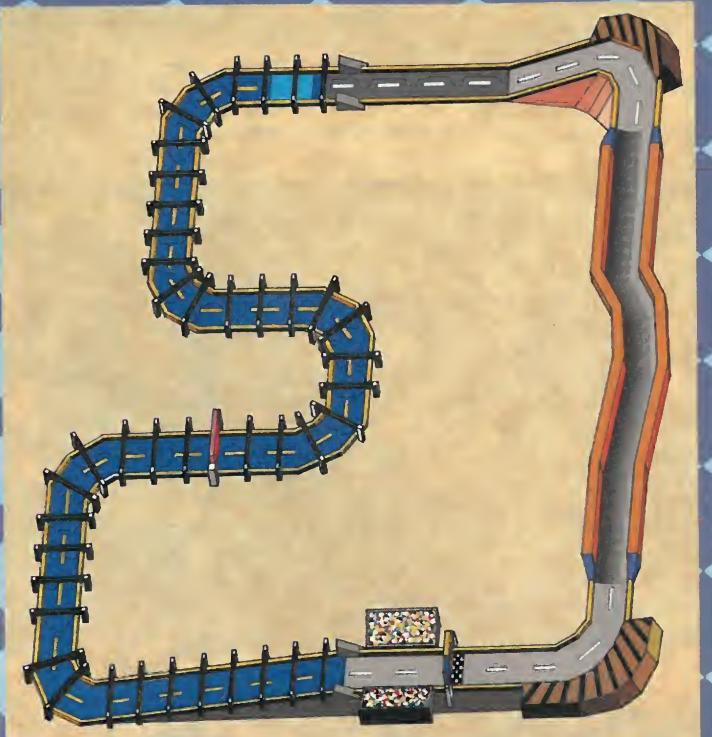


BIS DER FX-CHIP GLÜHT!

Okay – Ihr habt es nicht anders gewollt: Die absolute Action ist nun angesagt. Besorgt Euch schon einmal eine Tube Sekundenkleber (Marke Betonhart), damit Ihr Euren Gasfuß an der richtigen Stelle befestigen könnt. Jetzt kann es losgehen. Wenn Ihr Stunt Race FX startet, werden die geheimnisvollen Schaltkreise des neuen FX Chips mit Power versorgt. Worauf wartet Ihr also noch? Laßt den FX-Chip glühen und stürzt Euch in die eigenwilligste Rennsimulation, seit es Videospiele gibt.

(ok)

NOVICE LEVEL AQUA TUNNEL



Die Strecke des Aqua Tunnels ist ein klassischer Rundkurs mit zwei verbundenen engen S-Kurven. Sie eignet sich besonders als Trainingstrecke, um sich mit den unterschiedlichen Fahr-eigenschaften der drei Autotypen im Novice Level anfreunden zu können. Wie der Name Aqua schon andeutet, geht es auf dieser Strecke recht feucht zu. Holt Euch also keine nassen Füßel!

IDEAL-LINIE!

Wenn Ihr mit Eurem Lieblings-autotypen durch den Wasser-tunnel heitzt, solltet Ihr Euch immer an der Mitte der Strecke orientieren. Sonst kann es Euch leicht passieren, gegen die Tunnelbegrenzung zu knallen und Schutz-Energie zu verlieren.



KRISTALLE!

Wenn während der Fahrt die Turbo-Anzeige gegen Null absinkt, solltet Ihr Euch nach blauen Power-Kristallen umsehen und diese einsammeln. Jeder Kristall füllt die Turbo-Anzeige wieder zur Hälfte auf. Aber nicht jeder Kristall ist leicht zu bekommen.

NOVICE LEVEL

SUNSET VALLEY

Der Kurs Sunset Valley führt über gefährlich tiefe Schluchten und bietet einige Überraschungen. So fallen ab und zu schwere Felsbrocken auf die Strecke oder es muß wilden Tieren auf der Fahrbahn geschickt ausgewichen werden. Eine Strecke, die schon etwas größere Anforderungen an den Fahrer stellt.

► ACHTUNG STEINSCHLAG!

Wenn Ihr die letzte Runde in Sunset Valley fahrt, solltet Ihr die Augen offen halten. Felsbrocken fallen auf die Fahrbahn runter. Zum Glück landen die Brocken auf der linken Fahrbahnseite, so daß Ihr nach rechts ausweichen könnt.



1'54"

► AUF DIE BREMSE!

Obwohl in „Stunt Race FX“ wie bei jedem Rennspiel die Höchstgeschwindigkeit eine wichtige Rolle spielt, solltet Ihr Euch bei der U-Kurve in Sunset Valley ein wenig bremsen. Wer volle Kanne durch diese Kurve brettert, wird anecken.



0'24"57



NOVICE LEVEL

NIGHT OWL

In Night Owl könnt Ihr eine besondere Rennstrecke mitten in der Stadt und bei Nacht genießen. Aber auch diese längste Strecke im Novice Level hat ihre Tücken. Die Streckenlage geht abwechselnd hoch und runter, so daß Ihr die Bremse immer im Auge behalten solltet. Mit Dauer-Vollgas ist diese recht anspruchsvolle Strecke nicht zu meistern. Ein Fall für Fortgeschrittenen!

► RECHTS BLEIBEN

Die Streckenführung des Rechtskurses in Night Owl ist so gestaltet, daß Ihr bei zu hoher Geschwindigkeit nach links abdrifft. Leider befinden sich gerade auf der linken Seite Hindernisse, denen man ausweichen sollte. Versucht also, möglichst rechts zu fahren und vor der Haarnadelkurve abzubremsen.



EXPERT LEVEL KING'S FOREST

King's Forest ist eine kurvenreiche Strecke, die sehr schön in einem Wald gelegen ist. Wegen dieser landschaftlichen Lage fährt man die ersten zwei Runden im Nebel, der sich erst langsam in der dritten Runde lichtet. Diese Strecke ist selbst für echte Könner eine Herausforderung. Anfänger sollten sich nur zu Übungszwecken auf diese Bahn wagen.

► BESCHLEUNIGEN!

Die Strecke King's Forest bietet für die Hochgeschwindigkeits-Fans unter Euch zwei lange Geraden, über die man mit voller Power brettern kann. Vor und nach dieser Geraden lässt sich jeweils ein blauer Power-Kristall einsammeln, so daß Ihr wieder mit genügend Turbo-Schub für die Geraden versorgt seid. Laßt Euch die Kristalle nicht entgehen, wenn Ihr zu der Spitzengruppe gehören wollt!

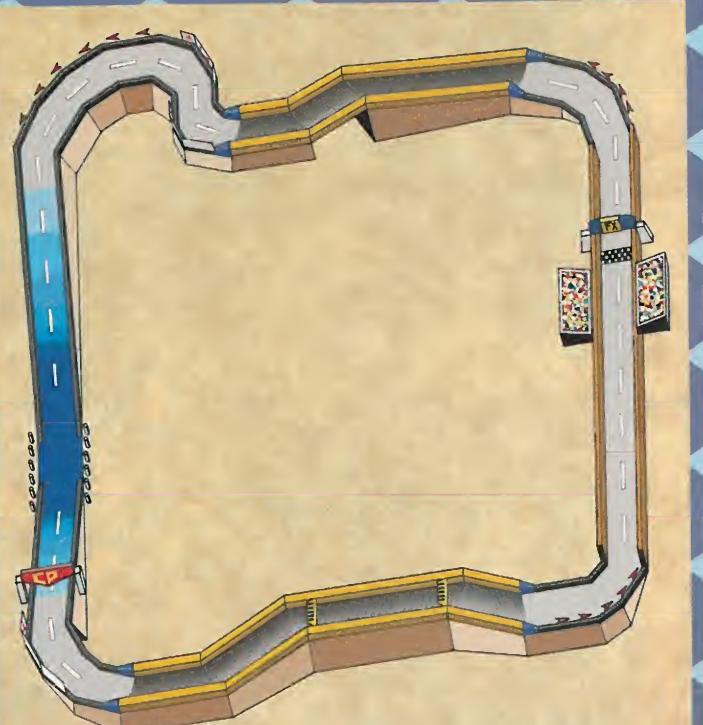


EXPERT LEVEL SEA BREEZE

Eine kräftige Brise würziger Meeresluft weht Euch um die Nase, wenn Ihr auf dem Kurs Sea Breeze an den Start geht. Die Strecke liegt mitten in einem See. Vorsichtige Kurventechnik ist somit angesagt. Rücksichtslose Raser fliegen schnell aus der Kurve ins Wasser und können dort ihren Hitzkopf abkühlen.

► BREMSEN-TECHNIK!

Wer in Sea Breeze geschwindigkeitsmäßig auf einen grünen Zweig kommen will, sollte seine Kurventechnik perfektionieren. Hierbei sind zwei gegensätzliche Umstände unter einen Hut zu bringen: Geschwindigkeit und Steuerung des Renngefährtes. Am besten ist es, wenn Ihr Euch mit mittlerer Geschwindigkeit an eine Kurve herantastet und nun versucht, in einem Rutsch um die Ecke zu driften. Die L- und R-Tasten helfen dabei. Fliegt Ihr aus der Kurve, muß beim nächsten Versuch das Tempo verringert werden. Klappt die Kurvenfahrt problemlos, könnt Ihr die Geschwindigkeit von Mal zu Mal langsam erhöhen.



EXPERT LEVEL WHITE LAND

Leise rieselte der Schnee in White Land. Nun ist diese Rennstrecke in einer Schneelandschaft gelegen. Der Untergrund ist sehr rutschig, Schneeverwehungen verengen die Straße und entgegenkommende Geisterfahrer-Schneebälle verfreien die Langeweile. Kurz: Eine Strecke für absolute Experten!

► ACHTUNG: LANDUNG!

Wenn Ihr mit einem Affenzahn über eine Sprungschanze fetzt, solltet Ihr vor der Landung darauf achten, Euch nicht in der Luft querzustellen. Ansonsten verliert Ihr zuviel Zeit und bekommt keine guten Rennergebnisse.



► EISIGE GEISTER-ROLLER!

In der Finalrunde werden Euch Schneebälle entgegenrollen. Wenn Ihr von den riesigen Geisterfahrer-Schneebällen nicht platt gemacht werden wollt, haltet Euch in der Mitte der Fahrbahn.



EXPERT LEVEL NIGHT CRUISE

Wie am Ende jedes Levels erwartet Euch auch im letzten Kurs des Expert Levels eine Rennstrecke mitten in der Nacht. Haltet die Augen offen, pennt nicht ein, und steuert Euren Renner so genau wie möglich. Nur absolute Glückspilze schaffen diese Strecke im ersten Anlauf. Hinter einem Streckenposter wartet eine sehr nützliche Überraschung auf den Piloten.

► STARKULT: STARWING!

Eine besondere Überraschung im Night Cruise-Kurs läßt sich für alle „Starwing“-Fans finden. Wenn Ihr im Rennen das „Starwing“-Poster berührt, erscheint ein Raumschiff und gibt Euch einen blauen Power-Kristall. Selbstverständlich bleibt es auch allen, die „Starwing“ nicht kennen, frei überlassen, den Kristall einzusammeln. Er bringt verbrauchte Energie zurück – stammt jedoch nicht vom Mars.





VERBANNUNG UND BESTIMMUNG...

Nie hätte es sich der unbekümmerte Junge aus dem Quelldorf träumen lassen, welche Zukunft das Schicksal für ihn vorgesehen hatte. Ohne sich dabei etwas zu denken, zog er ein Schwert aus einem Felsen ... und schwor damit das Unheil im Lande Mana herauf. Dort, wo er sein ganzes Leben unter Freunden verlebt hat, im Quelldorf, will man ihn nicht mehr sehen. Vollkommen

men Fremde entpuppen sich plötzlich als seine Verbündeten – denn er ist der einzige, der die bösen Mächte aufhalten kann, das Mana zu zerstören. Nach den ersten Schritten in dieser Mission ist der Junge mittlerweile nicht mehr allein. Das Mädchen aus Pandoria und eine kleine Koboldin stehen ihm mit all ihren Kräften mutig zur Seite. Werden sie es gemeinsam schaffen? (pn)

DIE MAGISCHEN TELEPORTER

Nachdem die drei neuen Freunde in der Zwerghöhle vom Schmied Berti eine Axt erhalten, begeben sie sich nun in das Hexenwäldchen.



Für den Jungen und das Mädchen schon der zweite Besuch – doch nun können sie die Hindernisse, die sie vorher stoppten, mit der Axt aus dem Weg räumen. Der Wald ist verhext – kein Zweifel! Um von einem Waldstück zum nächsten zu kommen, muß man zum Beispiel magische Teleporter benutzen.

ERST ZU ZWEIT UND DANN ZU DRITT

Falls das Mädchen bislang noch nicht den Jungen begleitet, trifft Ihr nun hier im Hexenwäldchen auf sie. Sie braucht dringend Eure Hilfe, denn allein wird sie mit den vielen Widersachern nicht fertig. Zum Dank schließt sie sich Euch dann an.



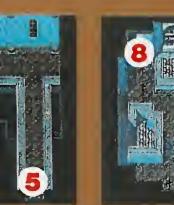
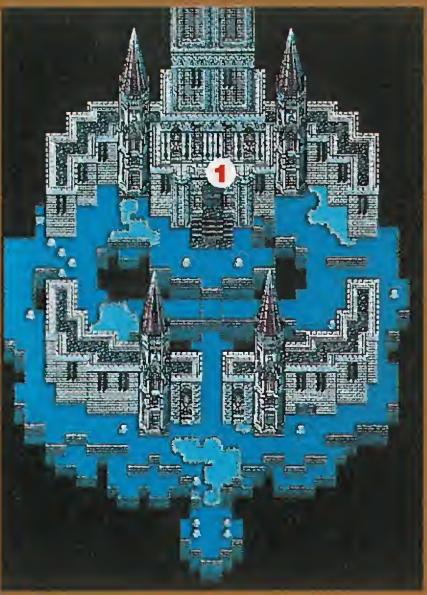
HEXENWÄLDCHEN

▲ EINGANG

▼ ZUM SCHLOSS

© 1993, 1994 SQUARE CO., LTD. All rights reserved.
Licensed from SQUARE CO., LTD. to NINTENDO CO., LTD.

TURAS SCHLOSS



◀ VOM
HEXEN-
WÄLDCHEN

Nachdem die Freunde sich im Hexenwäldchen bei Raffi, dem Wucherkater, mit allem versorgt haben, was man so braucht, finden sie endlich den Weg zum Schloß der Hexe Tura ... ein geheimnisvoller Ort! Nicht einmal die Möbelstücke sind das, was sie vorgeben zu sein ...



von Brücken und Schaltern

Tiefe Abgründe tun sich im Schloß vor den drei Streitern auf. Doch Schalter lassen die Brücken aus dem Nichts heraus auftauchen. Ein ganz spezieller Schalter allerdings funktioniert nur dann, wenn alle drei sich darauf stellen. Nur gut, daß noch keiner der Drei den Sensenmann gesehen hat!



HAGEN UND DIE HEXE

Tief im Inneren des verhexten Schlosses treffen die Freunde auf Hagens Truppe. Die Hexe hält sie gefangen, doch Hagen konnte noch nach Pandoria entfliehen. Auch Raffi ist bei den Soldaten und bietet seine Dienste an. Nun geht es weiter zur Hexe! Doch die ist nicht begeistert von dem Besuch ...



EIN TIGER ZUM SCHMUSEN?

Ohne lange zu fackeln, schickt Tura die drei Freunde in den Käfig ihres Schmusekaters. Der Name scheint überaus unpassend für diesen Monsterkater. Die drei setzen sich gegen seine gefährlichen Angriffe zur Wehr – mit Distanzwaffen.



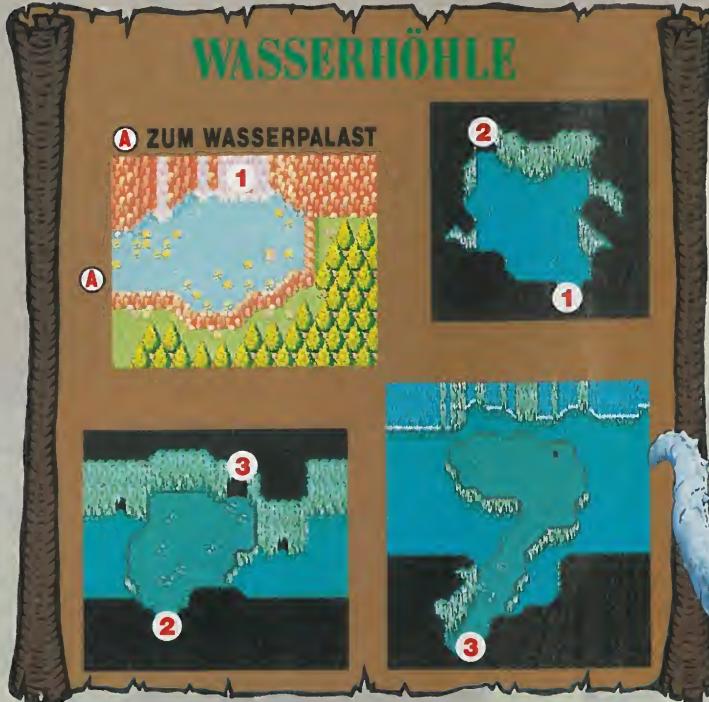
TURA ZEIGT HERZ

Der Sieg über ihren Schmusekater hat Tura wieder zu Verstand gebracht. Sie erklärt, sie habe unter einem unseligen Bann gestanden, der sie Dinge tun ließ, die sie gar nicht wollte. Dankbar gibt sie dem Jungen eine Peitsche, die auch als Enterhaken benutzt werden kann, wenn man Abgründe überwinden will.



HELPFT DEM ELEMENT DES WASSERS!

Durch die Peitsche können die Freunde eine Abkürzung durch das Hexenwäldchen nehmen und landen mit einem Teleporter direkt vor dem Wasserpalast. Sie schauen kurz bei Aquaria rein. Sie ist schrecklich aufgeregt, denn Frostas, das Element des Wassers, welches das Siegel des Mana Samens im Palast bewacht, wurde in eine Höhle hinter einem Wasserfall entführt. Aquaria bittet die drei mutigen Kämpfer, Frostas zu befreien.



2 IN 1 - DIE FISCHECHSE

Frostas wird in der Höhle von einem Echsenwesen gefangen gehalten. Zunächst wirkt der Bewacher noch recht harmlos, doch schon bald zeigt er den Befreien sein wahres Gesicht. Ohne Unterlaß attackieren die drei Streiter die Echse, gehen in Deckung vor ihrer gefährlichen Echsenzunge und hoffen, daß es bald genug sein wird.



DIE MAGIE DES WASSERS

Frostas ist froh, endlich wieder frei zu sein. Das zauberhafte Wesen verfügt über magische Kräfte, die die Kraft des Wassers aktivieren. Dankbar für ihren Einsatz, schenkt Frostas den zwei Mädchen das Wissen über einige ihrer Kräfte und verspricht, wann immer sie gebraucht wird, zur Stelle zu sein. Der Junge entrüstet sich, daß er nicht auch eine magische Kraft erhält, doch Frostas beruhigt ihn.



DAS MÄDCHEN

Eisklinge	2 MP	Hilft einem/allen Freund/en
Heilaura	1 MP	Hilft einem/allen Freund/en
Kraftwasser	2 MP	Hilft einem/allen Freund/en

DIE KOBOLDIN

Frostwelle	2 MP	Attackiert einen/alle Gegner
Säureregen	3 MP	Attackiert einen/alle Gegner
Energiesog	2 MP	Attackiert einen/alle Gegner

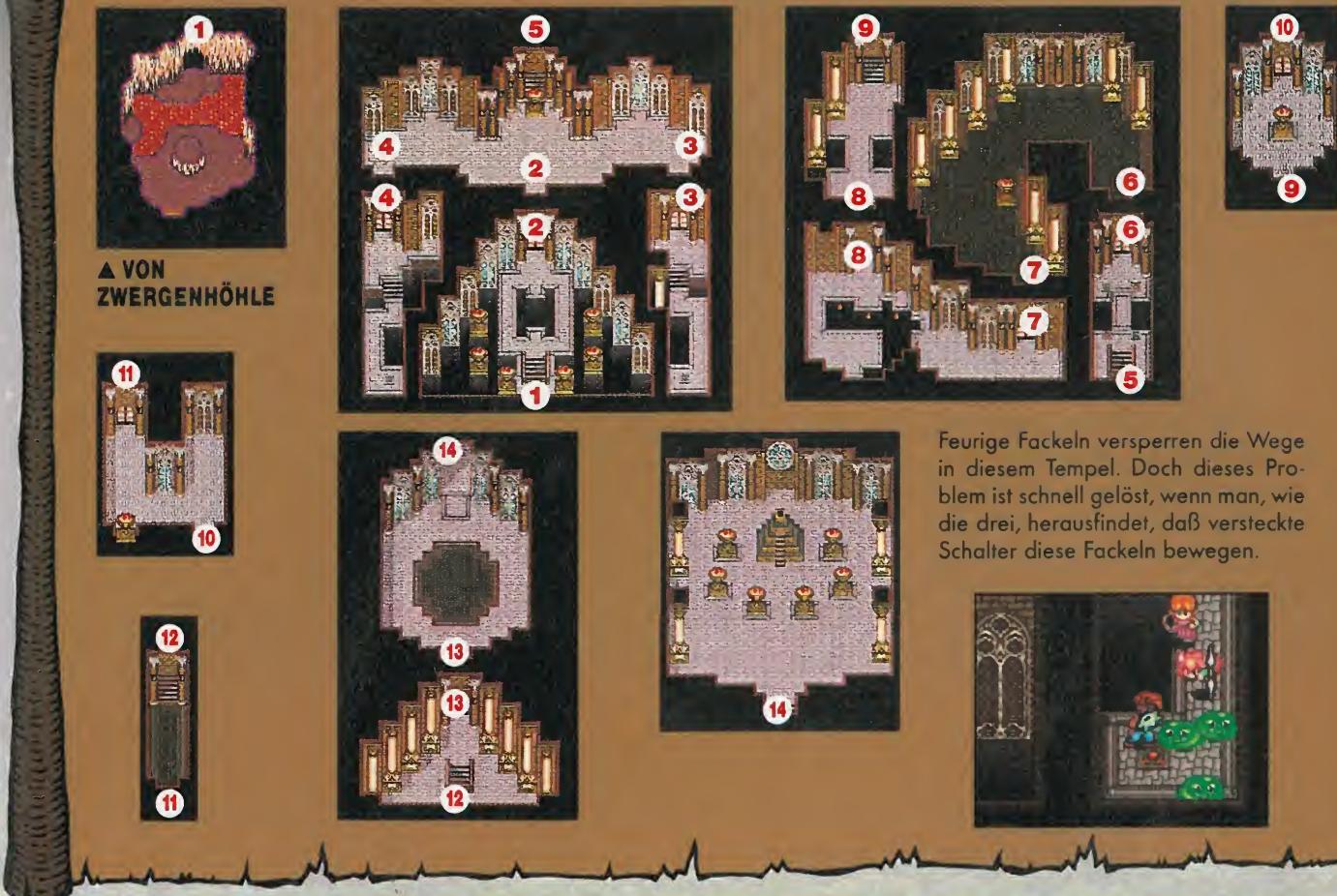
MIT NEUER KRAFT: ZURÜCK ZUM ELFENTEICH

Nachdem Frostas wieder in den Wasserpalast zurückgebracht wurde, begeben sich die drei Streiter nochmals zum Elfenteich. Die neuen Kräfte, die ihnen Frostas beschert hat, könnten in der Zwerghöhle gute Dienste leisten. Endlich im Zwerghendorf angekommen, entdecken die drei unterhalb des Dorfes einen Höhlezugang. Dahinter verbirgt sich ein wahres Lavameer, aber auch ein faszinierend schillernder Kristall-Orb. Die Koboldin probiert einen ihrer frostigen Frostas-Zauber aus und hat damit Erfolg: Die Lava erlischt und der Zugang zum sagenhaften Lavatempel ist freigelegt.



Der Kristall-Orb läßt sich durch einen Frostas-Zauber der Koboldin dazu „überreden“, die Lava zu löschen.

DER LAVATEMPEL



Feurige Fackeln versperren die Wege in diesem Tempel. Doch dieses Problem ist schnell gelöst, wenn man, wie die drei, herausfindet, daß versteckte Schalter diese Fackeln bewegen.



SIEG ÜBER DEN FEUER-MUTANTEN



Eine gar grausige Erscheinung erwartet die drei Freunde im Lavatempel: Der Feuermutant! Nur, wenn er seine eigentliche Gestalt angenommen hat, kann er attackiert werden. Und es ist naheliegend, daß diese Attacke mit Frostas frostigen Zaubern durchgeführt wird.



DIE MAGIE DER ZWERGE

Nach dem Kampf gegen den feurigen Mutanten treffen die erschöpften Helden auf Rocky, das Element der Erde. Zunächst etwas unwillig, doch dann mit Freude schenkt auch er den zwei Mädchen einige magische Kräfte und verspricht, da zu sein, wenn man ihn braucht.

DAS MÄDCHEN

Steinklinge	4 MP	Hilft einem/allen Freund/en
Turboantrieb	3 MP	Hilft einem/allen Freund/en
Schutzaura	2 MP	Hilft einem/allen Freund/en

DIE KOBOLDIN

Schlamm bombe	3 MP	Attackiert einen/alle Gegner
Juwelenregen	2 MP	Attackiert einen/alle Gegner
Efeumantel	1 MP	Attackiert einen/alle Gegner



NUN FOLGT HAGEN IN DIE PALASTRUINEN VON PANDORIA!



DONKEY KONG COUNTRY

Während viele Videospieler schon auf das ULTRA 64 von Nintendo warten, läuft das Super Nintendo Entertainment System zu Höchstform auf. „Donkey Kong Country“ heißt das Spiel, das in jeder Beziehung (Spielspaß, Grafik & Musik) neue Maßstäbe setzt und futuristische Videospielkonsolen (vorläufig) überflüssig macht. Schon jetzt bezeichnen viele „Donkey Kong Country“ als das beste Videospiel aller Zeiten!

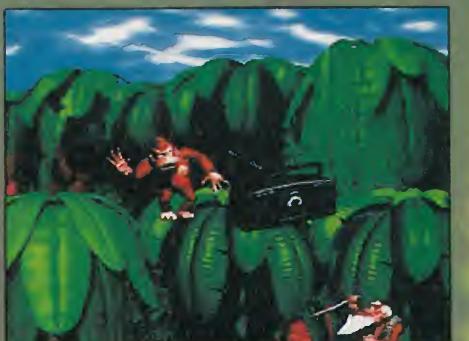
(cm)



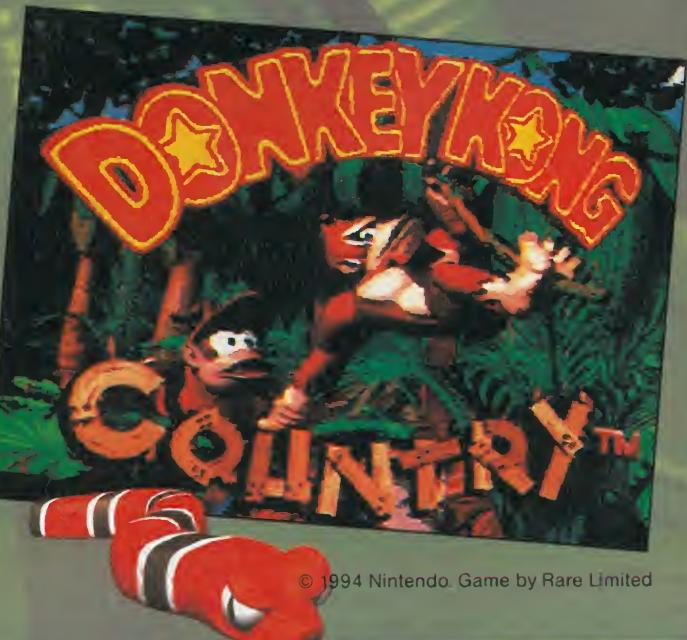
„Ich habe die Zukunft gesehen!“

Anfang der 80er Jahre begann mit „Donkey Kong“ (NES) das Zeitalter der Videospiele. Die Programmdesigner von Nintendo hatten das richtige Erfolgsrezept entdeckt: Ein fesselndes Spielprinzip und eine gute, technische Umsetzung ergeben ein erfolgreiches Videospiel! – Auch heute, fünfzehn Jahre später, setzt Nintendo nach wie vor auf dieses Erfolgsrezept. Für die Herstellung von „Donkey Kong Country“ lieh man sich das Know-How erfolgreicher Soft- und Hardwarehersteller wie Rare Limited („Battletoads“ und „Battlemaniacs“) und Silicon Graphics (Spe-

zialeffekte in „Terminator II“ & „Jurassic Park“) aus. Das Ergebnis ist überwältigend. Mit 32 MBit ist „Donkey Kong Country“ neben „Super Street Fighter II“ das bislang umfangreichste Videospiel aller Zeiten auf dem Super Nintendo. Wenn man sich jedoch das Spiel betrachtet, erscheinen die 32 MBit noch recht wenig. – Aber, was ist eigentlich das faszinierend:



ste an diesem neuen Jump'n'Run? Die Antwort geben uns begeisterte Spieler auf der letzten CES in Chicago: „Donkey Kong Country hat die schönste und farbenprächtigste Grafik, die ich je gesehen habe! Wenn Donkey Kong im Wasser schwimmt, ist das, als würde ich mein Aquarium betrachten.“

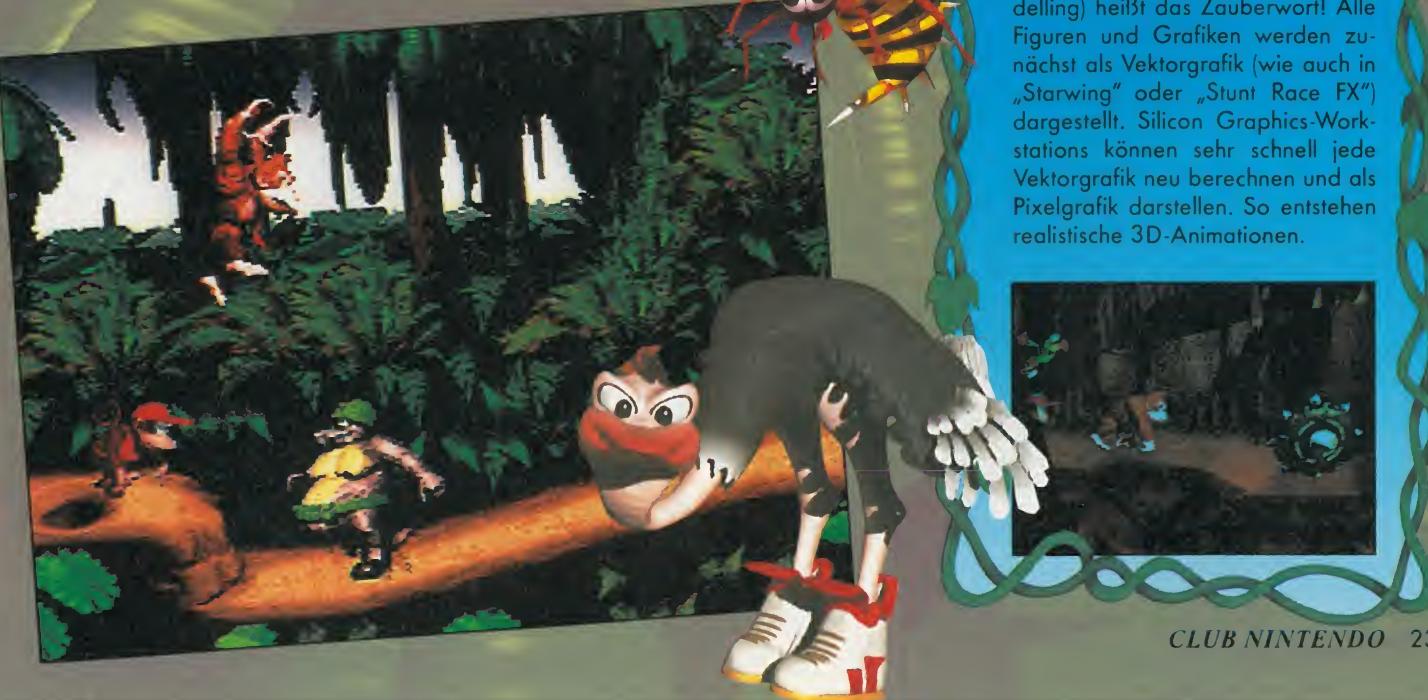


© 1994 Nintendo. Game by Rare Limited

Dreidimensionale Lichteffekte

Frage: Was unterscheidet „Donkey Kong Country“ von anderen Videospielen? Antwort: Die neue Technologie (siehe ACM), die genutzt wurde, um das Spiel zu programmieren. – Auf den Screenshots kann man das

überwältigende Resultat aus über zwei Jahren Entwicklungszeit sehen. Die Spielfiguren wirken dreidimensional (siehe dazu auch „Game Talk“, Seite 26).



ACM

„ACM“ (Advanced Computer Modelling) heißt das Zauberwort! Alle Figuren und Grafiken werden zunächst als Vektorgrafik (wie auch in „Starwing“ oder „Stunt Race FX“) dargestellt. Silicon Graphics-Workstations können sehr schnell jede Vektorgrafik neu berechnen und als Pixelgrafik darstellen. So entstehen realistische 3D-Animationen.



Irgendwo im Atlantischen Ozean befindet sich eine idyllische, kleine Insel mit dem Namen „Donkey Kong Country“. Im dichten Dschungel dieses Eilands lebt der Namensgeber dieser Insel (Donkey Kong) mit seiner Familie glücklich und zufrieden, bis eines Tages etwas Furchtbares geschieht. In einer stürmischen Gewitternacht überfallen die heimückischen Kremlings die Speisekammer der Gorillafamilie und stehlen den gesamten Bananenvorrat.



Wenn Ihr Euch mit Donkey Kong auf die Suche nach den gestohlenen Bananenvorräten macht, seid Ihr nicht alleine. Diddy Kong wird Euer ständiger Begleiter sein. Es sei denn, Ihr wollt mit Diddy spielen, dann wird sich Donkey Kong an Eure Fersen heften.



Helden des Dschungels

Donkey Kong ist nicht der einzige, der unter den miesen Intrigen der Kremlings leidet. Auch andere Inselbewohner würden die Kremlingshorde am liebsten von der



Insel verbannen, weshalb sie sofort ihre Hilfe anbieten, sobald Ihr sie in einer Holzkiste gefunden habt. Natürlich haben die Kremlings sie dort eingesperrt. Wer sonst?!



Donkey Kong ist entsetzt! Nicht nur, daß die Kremlings alle Bananen gestohlen haben... Nein, sie haben auch noch seinen besten Freund Diddy entführt. Sofort macht sich Donkey auf den Weg, um Diddy und die Bananen aufzustöbern. Nicht weit von sei-

nem Baumhaus entdeckt Donkey ein Faß, in dem es poltert und rumort. Diddy ist im Faß gefangen und muß befreit werden. Nachdem das geschehen ist, suchen beide zusammen nach den Bananen.

WELCOME TO D.K. COUNTRY!



Die affenstarke Suche nach Donkey Kongs Bananenvorrat führt Euch durch dichte Regenwälder, verlassene Bergwerke, dunkle Tropfsteinhöhlen, verschneite Berggipfel, geheimnisvolle Fabriken und viele andere Landschaften mehr. Insgesamt bietet „Donkey Kong Country“ 100 (!) verschiedene Level, die jedoch alle etwas gemeinsam haben: Die überwältigende Grafik und den perfekten Levelaufbau. Ab und zu bekommt Ihr die Naturgewalten zu spüren, wenn mit-

ten im Spiel ein tropischer Regen oder ein heftiger Schneesturm beginnt. Auch klassische Jump'n'Run-Elemente fehlen nicht, wie zum Beispiel versteckte Bonusleben oder Bonusfrüchte, die man einsammeln kann, um ein Bonusleben zu bekommen. Gegner werden beseitigt, indem man auf sie springt oder sie (wie schon bei früheren Donkey Kong-Spielen) mit Fässern bewirft.



FAMILIE KONG
Die Kongs sind eine schrecklich nette Familie, auf die Ihr immer und überall zählen könnt. Candy zum Beispiel kann Euren Spielstand speichern, während Funky Euch sein Flugzeug leih, um alte Levels zu besuchen.



CRANKY



FUNKY



CANDY



So etwas gab es noch nie für's Super Nintendo

Über „Donkey Kong Country“ staunt die Videospiel-Fachwelt

Die ganze Videospielwelt beschäftigt zur Zeit nur noch ein Thema: „Donkey Kong Country“, das erste 32 MBit-Spiel für das Super Nintendo, welches mit der Spitzentechnologie von Silicon Graphics produziert wurde. Nachdem Club Nintendo Euch in der letzten Ausgabe von den technischen Grundlagen des Spiels berichtet hat, können wir Euch nun das Spiel selbst im Detail vorstellen.

(pn) – „Das ist doch alles Firlefanz!“ meint Cranky Kong, der Veteran der Videospiele, der mit der neuen Technologie sowieso auf Kriegsfuß steht. Doch im Falle von „Donkey Kong Country“ liegt er damit falsch. Es gibt eine ganze Reihe gute Gründe, warum das erste 32-MBit-Spiel (neben „Super Street Fighter II“) für das 16-Bit-Super Nintendo in der Fachwelt wahre Begeisterungsstürme auslöst – 32 Bit-Spielqualität auf einem 16-Bit-Gerät. Das konnte man sich bislang nicht vorstellen. Ganz klar ist es die faszinierende Grafik, die als erstes ins Auge sticht und fasziniert.

Liebe zum Detail

Die Möglichkeiten, die die neuartigen Workstations von Silicon Graphics (SGI) den Spieldesignern bieten, verursachen ein Videospielfeeling, wie man es noch nie vorher erlebt hat. Die Levels zeigen



schöpfen, so wie es Hollywood bereits bei den Spezialeffekten in „Jurassic Park“ oder „Terminator 2“ vorgeführt hatte. Zunächst wurden die Designer zu Naturbeobachtern – wochenlang postierten sie sich vor den Affenkäfigen des örtlichen Zoos in Twycross Warks. Sie nahmen die Affen-Familie auf Video auf und machten Unmengen von Skizzen. Dann setzten sie die Beobachtungen in computer-geranderte Grafik um. Donkey und sein junger Freund Diddy sollten sich im Spiel wie richtige Affen benehmen – ein schweres und zeitaufwendiges Stück Arbeit, daß sich aber gelohnt hat, wenn man das Ergebnis im Spiel betrachtet.

Aufwendige Recherche

Doch nicht nur die Hauptdarsteller des Spiels sollten so natürlich wie möglich im späteren Spiel agieren, auch die

Nebendarsteller. Jede einzelne Figur im Spiel wurde erst einmal in der Natur beobachtet, so weit das möglich war. Bei den Haien zum Beispiel stießen die Rare-Designer natürlich auf Grenzen. Da war man dann auf Videofilme und Bücher angewiesen. Um den naturgetreuen Bewegungsablauf nachzuahmen, sind perfekt gesetzte Lichter und Schatten der Schlüssel zum Erfolg.

Das wußten schon die alten Meister wie Michelangelo oder da Vinci. Ohne Licht und Schatten wirkt ein Bild platt und eindimensional. So wurde von jedem Charakter erst einmal ein Computermodell hergestellt, so daß man sich die Figur in jeder Position betrachten und jeden Fehler entdecken konnte. Erst als man mit den Modellen 100prozentig zufrieden war, setzte man den Datensatz für das Super Nintendo um.

Der Spielspaß

Bei all der faszinierenden Grafik sollte aber auch der Spielspaß nicht verloren gehen. Darauf legten die erfahrenen Designer von Rare großen Wert, denn schließlich sind sie bekannt für witzige Videospiele. Aus den Labors von Rare, die sich in einer alten Farm zwischen Nottingham und Birmingham befinden, stammen so erfolgreiche Spiele wie „Battletoads“ oder „Snake Rattle'N Roll“.

Immer wieder wurden die Profi-Spieler von Nintendo in Amerika gebeten, die Vorabversionen von „Donkey Kong Country“ zu testen. Auch der letzte Fehler sollte eliminiert werden. Das Ziel war es ein Jump'N Run zu produzieren, welches nicht zu leicht und nicht zu schwer, aber vor allem auch fair sein sollte.

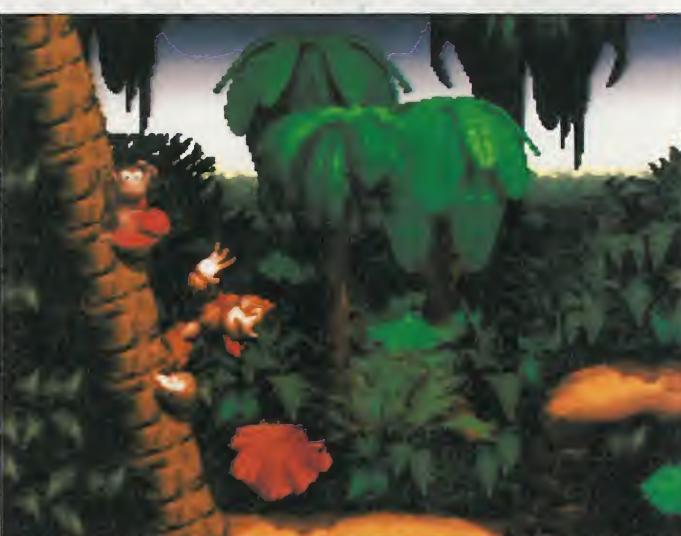
Auch der Humor sollte nicht zu kurz kommen. Immer wieder stößt man im Spiel auf Situationen, die den Spieler zum Schmunzeln bringen. Es lohnt sich sogar, nicht immer auf Erfolg zu spielen, denn die Szenen, in denen etwas nicht geklappt hat, muß man einfach gesehen haben.

Freund Diddy verzweifeln könnte, und Diddy, der nicht immer ganz kapiert, worum es eigentlich geht, ist auch der Rest der Kong-Familie ein bemerkenswerter Haufen. Da wäre zunächst einmal Großvater Cranky. Der denkt immer noch mit Wehmut an die Anfänge der Videospiele zurück, als er noch der Star zahlreicher Abenteuer war. So ganz kann er sich mit dem neu-modernen Zeugs nicht abfinden. Cranky ist davon überzeugt, daß der „ganze Firlefanz“ gar nicht nötig sei, um ein wirklich gutes Spiel zu fabrizieren.

Außerdem begegnet den affigen Helden noch Candy Kong, die ihre weiblichen Reize nur zu gern einsetzt, um Donkey und Diddy zu betören, auch wenn die nur vorhaben, Candys Speicher-Fuß zu benutzen. Und einen Typen muß man einfach kennengelernt haben – Funky Kong. Er war der Surfer-King von Kalifornien, bevor er sich entschloß eine eigene Fluggesellschaft zu gründen. Doch obwohl er jetzt zu den Geschäftsleuten gehört, hat er sich seine coole Surfer-Einstellung beibehalten.

Das Erfolgs-Rezept

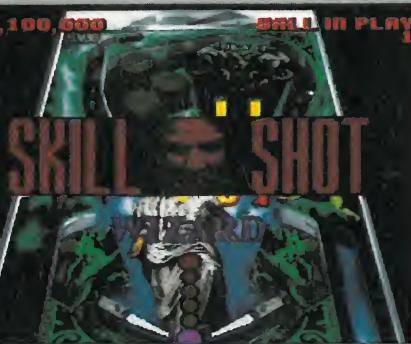
Insgesamt bietet „Donkey Kong Country“ alles, was ein tolles Spiel ausmacht. Das Rezept scheint zu stimmen. Man nehme eine ausgewogene Mischung aus faszinierender Grafik, tollen Musik- und Soundeffekten, Charakteren, die eine eigenständige Persönlichkeit haben,



zum Schmunzeln Anlaß gibt. Heraus kommt das faszinierendste Videospiel, daß es jemals für das Super Nintendo gegeben hat.

BIS ZUM TILT!

Super Pinball bietet mit gleich drei Flipper-Klassikern auf einem Modul rasante Nonstop Action für bis zu vier Spieler. Unmengen von Optionen und Special Features warten auf Euch! Bringt Ihr die Kugel ins Rollen? (mm)



© 1991 American Technos Inc.

SUPER PINBALL

Behind the Mask

EINMALIG! FLIPPERACTION MAL DREI!

Ihr spielt gerne Flipper und Super Nintendo? Dann ist dieses Spiel ein Muß für Euch. Super Pinball vereint gleich drei Flipper-Klassiker auf einem Modul. JOLLY JOKER, BLACKBEARD AND IRONMEN und WIZARD sind Spielhallenklassiker, die noch immer für Begeisterung sorgen. Die Playfields der drei Games wurden digitalisiert, um das Flipper-Feeling so realistisch wie möglich wiederzugeben. Es gibt also kein lästiges Scrolling über mehrere Bildschirme, sondern die Action spielt sich jeweils nur auf einem

Bild ab. Auf diese Weise habt Ihr – wie beim richtigen Flipper – die Kugel immer im Auge. Zu Beginn des Spiels stehen Euch zwei verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Der COMPETITION Mode erlaubt bis zu vier Spielern die Teilnahme an einer Partie. Außerdem könnt Ihr in diesem Modus auswählen, welchen Flipper Ihr spielen wollt. Im CONQUEST Mode tretet Ihr alleine gegen den Computer an. Ihr beginnt auf dem JOLLY JOKER-Flipper und müßt eine bestimmte Punktzahl erreichen, um ins nächste Level zu kommen.

**COMPETITION
1 TO 4 CAN PLAY AT THE SAME TIME
1 PLAYER
CONQUEST
NOBODY CAN BEAT ME
EXIT**

JOKER, PIRAT ODER ZAUBERER

JOLLY JOKER

Ihr habt mehrere Möglichkeiten, um Eure Jagd auf Punkte erfolgreich zu gestalten. Räumt Ihr zum Beispiel die fünf gelben Plättchen ab, verdoppelt sich jeweils Euer Bonus. Schießt Ihr die Kugel in den Gang ganz rechts, erhaltet Ihr jeweils einen Buchstaben des Wortes JOKER. Ist das Wort komplett, winkt eine Überraschung!



BLACKBEARD AND IRONMEN

Versucht gleich zu Beginn den SKILL SHOT, der Euer Timing fordert. Hierbei solltet Ihr den Ball genau dann ins Spiel schießen, wenn die Augen des Schädel in der Mitte blinken. Gelingt Euch diese Aktion, habt Ihr bereits 1.000.000 Punkte auf Eurem Konto stehen. Auch gilt es, ein Wort zusammenzusetzen: GOLD.



WIZARD

Schießt Ihr hier den Ball in die ENIGMA Versenkung, fordert Ihr damit das Schicksal heraus. Jetzt bestimmt der Computer, was geschieht. Unter mehreren Möglichkeiten wählt er nach Zufallsprinzip eine aus. Das kann von Vorteil für Euch sein (Extraball), aber auch von Nachteil (Entfernung der Seitenbarrieren).



FLIPPER FEATURES

Jedes der drei Flipper-Playfields ist anders aufgebaut und bietet verschiedene Möglichkeiten Punkte zu sammeln. Sinnvoll ist es, gleich zu Beginn des Spiels den Skill Shot zu meistern, um schon einmal die erste Million auf dem Konto zu haben. Danach sollte man sich darauf konzentrieren, den Bonus zu erhöhen. Dies geschieht jeweils nach Abräumen der gelben Plättchen. Der Bonus wirkt sich jedoch erst aus, wenn die Kugel verloren ist, das heißt, bei der Score Statistik. Dann nämlich erhöht sich Euer Score um den Multiplikator, den Ihr im Spiel erreicht habt. Eine weitere Möglichkeit mehr Punkte zu erreichen, ergibt sich durch das Zusammensetzen von Wörtern. Jedes Mal, wenn Ihr einen bestimmten Punkt auf dem Playfield anspielt, erhaltet Ihr einen Buchstaben des Wortes. Ist das Wort komplett, startet das Multiball-Spiel,

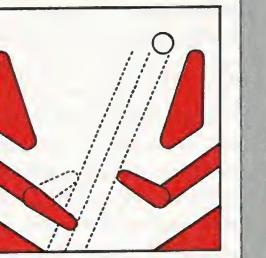


in dem ein weiterer Ball auf dem Playfield erscheint. In diesem Modus habt Ihr außerdem die Chance, den Jackpot zu knacken, der Euch eine Unmenge von Punkten einbringt.



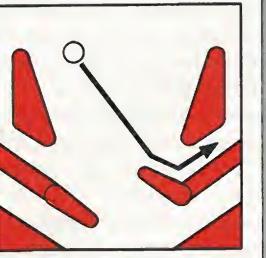
LEVEL 1 BASIS-TECHNIKEN

Dieses Prinzip sollte sich jeder Flipper-Neuling gut einprägen, denn es ist in keinem Fall sinnvoll, beide Flipper gleichzeitig zu bewegen. Dadurch wird der Raum zwischen den beiden Flippern zu groß und die Wahrscheinlichkeit, daß die Kugel durchfällt, erhöht sich.



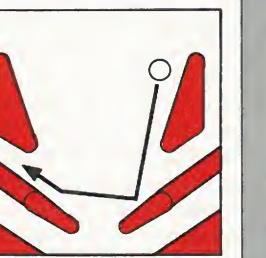
LEVEL 2 BALLHALTE-TECHNIK

Diese Methode eignet sich besonders für Schüsse, die genau plaziert sein sollen. Einfach den Ball stoppen, indem einer der Flipper, in diesem Beispiel der rechte, nach oben geklappt wird. Der Ball kommt dann in dem Winkel zur Ruhe und kann so genau plaziert werden.



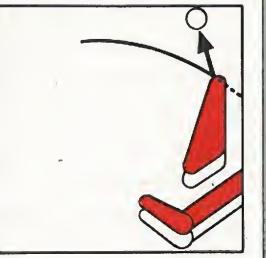
LEVEL 3 STILLHALTE-TECHNIK

Oftmals kann ein Ball so gerettet werden, der bei Bewegung der Flipper vielleicht verloren wäre. Gerade dann, wenn die Kugel sehr schnell ist, ist es sinnvoll, die Flipper stillzuhalten, um so die Kugel einfach abprallen zu lassen und auf den anderen Flipper weiterzuleiten.



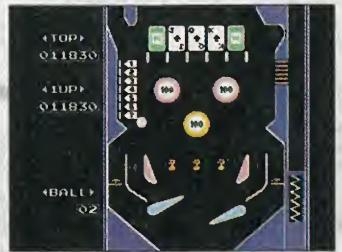
SCHÜTTEL-TECHNIK (ACHTUNG: TILTGEFAHR)

In manchen Fällen ist es sinnvoll, einmal kräftig an dem Flipper zu rütteln. Dann nämlich, wenn der Ball genau auf der Kippe steht und Gefahr läuft, verloren zu gehen. Mehrmaliger Druck auf den B-Knopf läßt das Playfield dann wackeln und der Ball ist wieder in Sicherheit.



Pinball Mania – Die Rückkehr des Flippers als Videospiel

(mm) – Drei große Gattungen von Automaten-Spielen beherrschten seit vielen Jahren die Spielhallen: Münzspielautomaten, Videospielautomaten und Flipperspielautomaten. War es



Einfache Grafik, aber unglaublicher Spielspaß: „Pinball“ auf dem NES.

in den siebziger Jahren noch die zuletzt genannte Gattung, die die Spielhallen dominierte, hat sich das Bild heute gewandelt. Zu Beginn der achtziger Jahre nämlich erschienen mehr und mehr Videospielautomaten, die die Aufmerksamkeit der Besucher auf sich zogen.

„Space Invaders“ oder „Donkey Kong“ zum Beispiel traten einen revolutionären Siegeszug an und verdrängten den guten, alten Flipper aus den Spielhallen. Dieser Trend vollzog sich langsam, doch durch die fortschreitenden Entwicklungen im Videospielbereich waren immer mehr Spielhallenbesucher gegeistert von den aufwändigen Grafiken und den faszinierenden Sounds, die in eine andere Welt entführten, fesselten und zum Spielen verleiteten. Mit dieser Flut an neuen, innovativen Videospielen schien der Flipper nicht mithalten zu können. Selbst Neuerungen und technische Verbesserungen brachten diese Entwicklung nicht zur Umkehr. Die Möglichkeiten des Flippers schienen ausgereizt, die Flipperkugel schien für immer in dem dunklen, schwarzen Loch zwischen den beiden Flippern verschwunden zu sein. War das das Ende des Pinball-Wizards?

Nein, denn die Videospielrevolution in der spielenden Gesellschaft wirkte sich auch auf den Flipper positiv aus. Die unbegrenzte Schaffensfreiheit der Programmierer gebahr eines Tages ein bis dato völlig unbekanntes Kind, den Videospiel-Flipper. Er war fiktiv und an keine räumlichen Begrenzungen und Ideenlimits gebunden. Wieder einmal hatten die Videospielprogrammierer ein neues Genre erfunden. Neben Jump'n'Run, Shoot'em Up- und Sportspielen hatte sich der Videospiel-Flipper schon bald bei den Fans etabliert. Diesem Umstand war es auch unter anderem zu verdanken, daß nun der Flipperautomat, der ohne Zweifel seinen Höhepunkt in den Siebzigern erlebte, eine Renaissance feiern konnte.



Flippelemente gibt es in unzähligen Spielen. Aktuelles Beispiel: Der Bonuslevel in „Donkey Kong Country“.

Die Flipper-Welten von Nintendo

Einige der ersten Flipper-Umsetzungen für heimische Konsolen verdanken wir den Videospiel-pionieren von Nintendo. Das Spiel „Pinball“ erschien im Jahre 1987 und kombinierte gutes Gameplay mit typischer Flipper-Action und einigen innovativen Features. Das NES-Spiel erstreckte sich über zwei Bildschirme und hatte auch den Fans des damals schon sehr populären Mario etwas zu bieten. Fiel nämlich der Ball im oberen Bildschirm in ein



„Super Pinball“ kommt dem klassischen Flipper durch die realistische Perspektive am nächsten.

bestimmtes Loch, erschien er in einem weiteren, dritten Bildschirm wieder. Dort wurde dann nach dem „Alleyway-Prinzip“ weitergespielt, wobei Mario am unteren Bildschirmrand die Aufgabe hatte, den Ball nicht an sich vorbei zu lassen, sondern ihn wieder nach oben zu schießen, um die Prinzessin, die sich am oberen Bildschirmrand befand, zu befreien. Damit war es Nintendo gelungen, ein typisches Flipper-Spiel mit Sequenzen aus anderen Spielgenres zu kombinieren, ein bis dato einzigartiges Experiment, das jedoch überall auf Zustimmung stieß. Aufgrund des großen Erfolges des Spiels wurde „Pinball“ im Jahre 1993 im Rahmen der Classic-Serie wiederveröffentlicht.

Nicht lange dauerte es, bis ein weiterer Videospiel-Flipper die heimischen NES-Konsolen eroberte. „Pin Bot“, so der Name des 1988 erschienenen Spiels, war eine Umsetzung des gleichnamigen und erfolgreichen Flipperautomats, der seit einigen Jahren Spielhallenbesucher begeisterte. Auch die Umsetzung für das NES war gut gelungen.

Drei Jahre später, 1993, veröffentlichte die gleiche Firma nach den Erfolgen der Kirby-Spiele auf dem NES und dem Gameboy das Spiel „Kirby's Pinball Land“, das den neuen Nintendo-Superstar in einem rasanten Flipper-Abenteuer präsentierte, in dem Kirby selbst die Hauptrolle spielte, als Flipperkugel.

Für alle Nintendo Systeme

Noch bevor „Kirby's Pinball Land“ erschien, wurde mit einer neuen Nintendo-Konsole ein neues Zeitalter eingeleitet. Das Gerät nannte sich Super Nintendo Entertainment System und bescherte den Programmierern und somit auch Fans und Spielern schier ungeahnte Möglichkeiten für neue Spielideen. Auch die Videospiel-Flipper blieben hinter dieser Entwicklung nicht zurück. Einer der bedeutendsten und bestgemachten Flipper für das Super Nintendo ist „Super Pinball“. Dieses Spiel von Nintendo zeichnet sich durch sein bisher einzigartiges realistisches Gameplay aus. Die Silberkugel verhält sich genauso, wie man es von einem Flipperautomaten erwarten würde. Auf unübersichtliches Scrolling wurde bei „Super Pinball“ verzichtet, das

Geschehen spielt sich auf einem Bildschirm ab, wobei der Spieler die Wahl zwischen drei verschiedenen Flipperautomaten hat. JOLLY JOKER,

BLACKBEARD AND IRON-MAN und WIZARD sind die Namen der drei Umsetzungen, die bereits als Flipperautomaten sehr beliebt waren.



Wir wußten es ja schon immer. Kirby ist eine ganz gewöhnliche Flipperkugel!

Eine lange Tradition – Die Geschichte des Flipperautomats

Flipperautomaten können auf eine lange Tradition zurückblicken. Bereits im Jahre 1871 wird von Vorläufern der heutigen Flipper, den sogenannten Nadelspielautomaten, berichtet. Die Grundidee war einfach. Eine Holzplatte als Spielfeld wurde mit Löchern versehen und mit Nägeln oder Nadeln verziert, die es dem Spieler erschweren sollten, den Ball im Loch zu versenken. Damals wurde der Ball noch mit einer Art Queue, wie beim Billard, im Loch versenkt.

Wie angesehen dieses Gesellschaftsspiel damals war, beweist eine Erwähnung der „Baffle

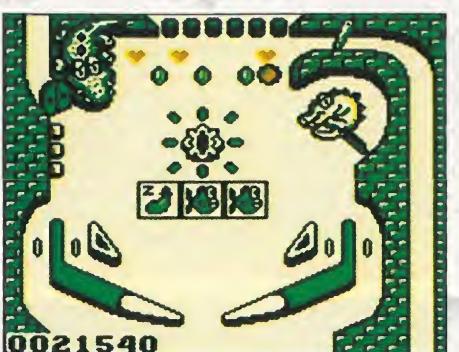
Boards“ in einem Kapitel der von Charles Dickens veröffentlichten „Pickwick Papers“. Um die Jahrhundertwende wurde es still um die Nadelspiele. Erst im Jahre 1929 entdeckte der amerikanische Anzeigentyp Loan S. Sloan das Gerät von neuem und witterte eine Marktlücke. Er gab das Gerät, das bereits die wesentlichen Merkmale der heutigen Flipper besaß, in großer Serie in Produktion, scheiterte jedoch, da der Preis für die Kunden unerschwinglich war. Zwei Jahre später jedoch, gelang es Sol Gottlieb aus Chicago, seinen „Baffle Ball“ Automaten zu einem günstigen Preis auf den Markt zu bringen. Damit kam der Pinball-Boom ins Rollen. Diese Chance nutzte Raymond T. Moloney, dem mit seiner „Ballyhoo“-Konstruktion der Durchbruch gelang. Trotz der damals herrschenden Rezession verkauft er in nur sieben Monaten 50.000 Exemplare des Automaten.

Die ersten „echten“ Flipper, mit zwei Flipperarmen, mit denen man die Kugel ins Feld zurückfliegen konnte, entstanden im Jahre 1947 und hießen „Humpty Dumpty“ und „Nudgy“.

Mitte der 50'er Jahre ließ jedoch das Interesse an den Flippern nach, da es an Spielideen fehlte. Dieses Manko konnte jedoch von amerikanischen Import-Geräten wieder wett gemacht werden, so daß der Flipperautomat in den 70'er Jahren seinen absoluten Höhepunkt erlebte. Die wichtigsten Hersteller Bally, Gottlieb und Williams übertrafen sich gegenseitig.

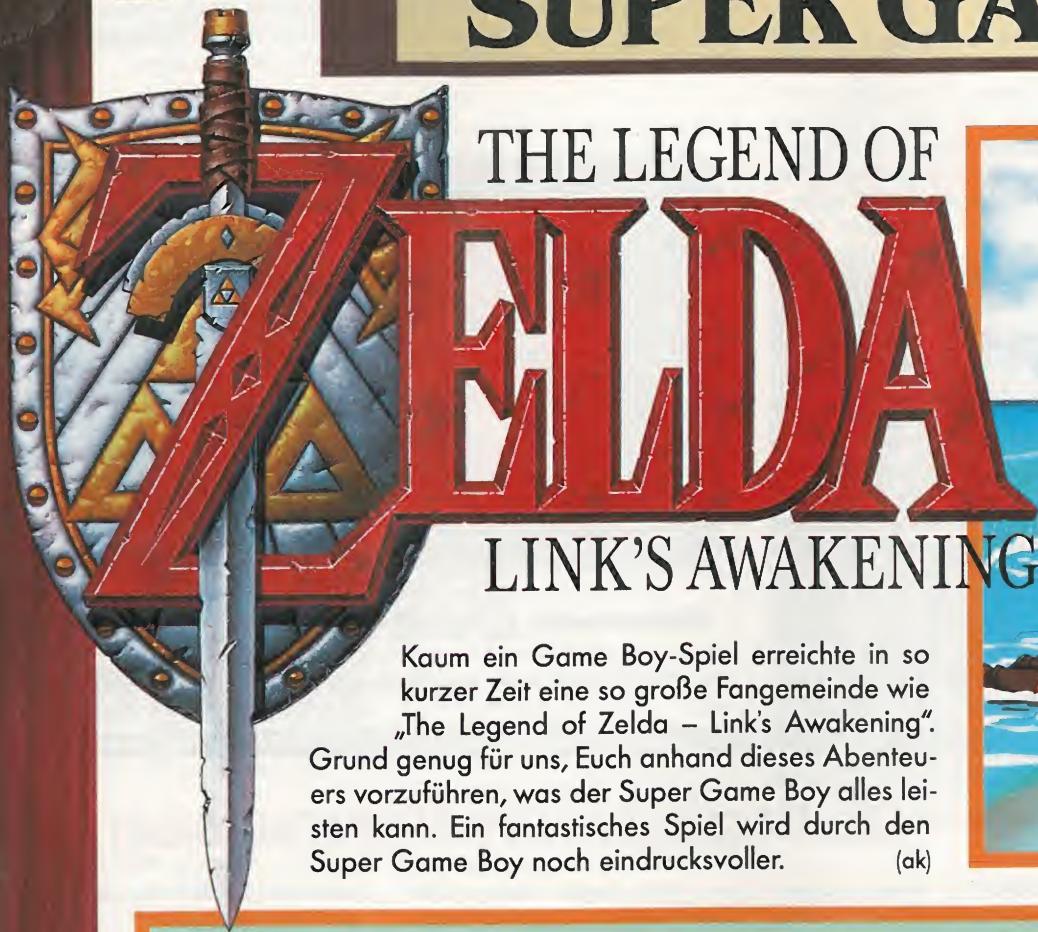
Flipper wurden zu Sammlerstücken, das Spielen zur Lebensart. Selbst ein Film aus dem Jahre 1974 widmet sich dem Thema. PINBALL WIZARD, so der Titel, präsentierte international bekannte Stars wie Jack Nicholson, Tina Turner und Elton John. Anfang der 80'er Jahre dann flachte das Flipper-Fieber aufgrund der aufkommenden Videospiele ab.

Doch der technische Fortschritt machte eine neue Variante des Flipperautomaten möglich, den Videospiel-Flipper.



Die Rache des flipgenden Aligators auf dem Game Boy.

SUPER GAME BOY



THE LEGEND OF

ZELDA

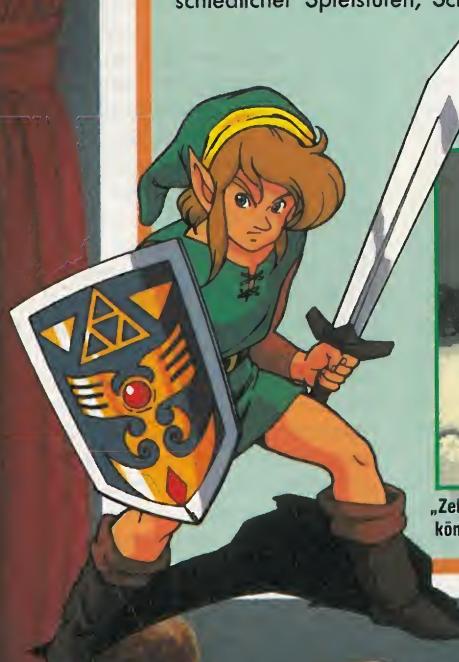
LINK'S AWAKENING™

Kaum ein Game Boy-Spiel erreichte in so kurzer Zeit eine so große Fangemeinde wie „The Legend of Zelda – Link's Awakening“. Grund genug für uns, Euch anhand dieses Abenteuers vorzuführen, was der Super Game Boy alles leisten kann. Ein fantastisches Spiel wird durch den Super Game Boy noch eindrucksvoller. (ak)

FARBE UND ATMOSPHÄRE

„Zelda IV – Link's Awakening“ eignet sich besonders gut dazu, die hervorragenden Möglichkeiten des Super Game Boys zu veranschaulichen: Die große Anzahl unterschiedlicher Spielstufen, Schauplätze und

Monster schafft eine sehr dichte Atmosphäre. Mit den Einfärbemöglichkeiten des Super Game Boys könnt Ihr jedoch das Spiel noch perfekter gestalten, die Stimmung noch packender, Monster und Gegner noch gefährlicher ausschauen lassen. Hier könnt Ihr Euch einige Beispiele ansehen! Doch noch besser, Ihr probiert es selbst aus!



„Zelda IV – Link's Awakening“, wie Ihr es auf dem Game Boy sehen könnt.



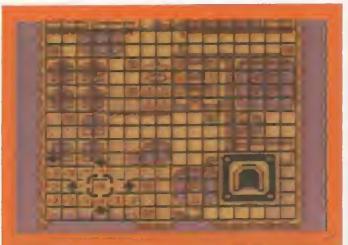
Die Super Game Boy-Farbe bringt gleich eine ganz neue Stimmung ins Spiel.

BILDER-PARADE!

LEVEL 1: WURMPALAST

1542-1621-7346

Damit sich Link im Wurmpalast so richtig wohl fühlt, haben wir versucht, dem Super Game Boy eine wurmige Farbkombination herauszukitzeln. Wie Ihr wisst, leben Würmer im Boden. Also bot es sich an, den Farben einen erdigen Branton zu verleihen – die Lieblingsfarbe aller Erdwürmer. Seht selbst, ob uns dies gelungen ist.



Link gibt dem Moldorm-Wurm mit der scharfen Klinge ein paar heberzte Hiebe auf den wurmigen Schwanz.



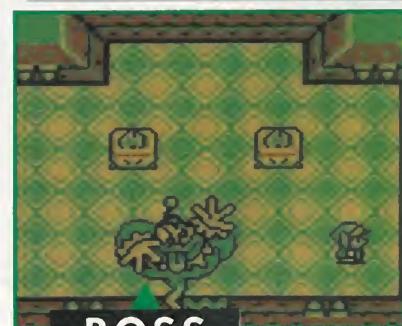
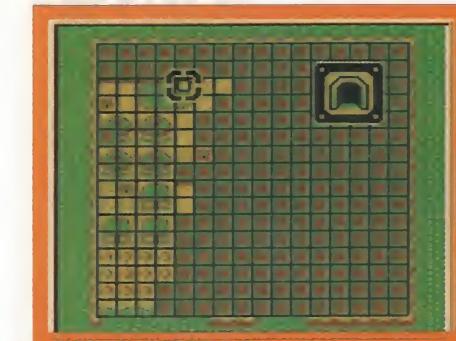
Ob unter- oder oberirdisch – die wurmige Farbkombination bewährt sich.



LEVEL 2: DJINN

2332-3628-2427

Mit Struppi, dem (fast) vegetarischen Hund von Madame MiouMiou, erreicht Link im zweiten Level die Djinn Grotte. In diesen Grotten soll es schummrig, feucht und modrig sein. Diese Indizien deuten auf ein fortgeschrittenes Stadium akuter Pflanzenfäulnis hin. In diesem Falle empfiehlt der Super Game Boy-Doktor als Farbtherapie ein besonders schleimiges Grün. Aber macht es nicht noch schleimiger, sonst flutscht Euch noch der Controller aus der Hand und macht üble Flecken auf den heimischen Teppichboden.



SUPER GAME BOY

BILDER-PARADE!

LEVEL 3: TEUFELSVILLA

1322-1522-6391

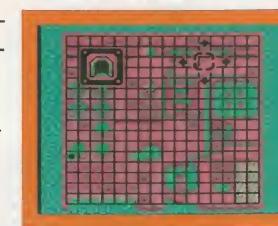
Mit dem glibbigen Schleimschlüssel König Richards begibt sich Link in die Teufelsvilla. Und wie es dem Teufel hitzig beliebt, haben wir diesem Level farblich einen feurigen Anstrich verliehen. Glühende Rot-Töne dominieren.



LEVEL 4: WUNDERTUNNEL

2042-1122-6412

Dem Wundertunnel ein ansprechendes farbliches Ambiente zu verleihen, ist nicht einfach. Aber wir haben uns dazu entschlossen, den Endboß Piranhakiller als Inspirationsquelle zu nutzen. Da diese kleinen Beißerchen in subtropischen Gewässern ihrem Nagevergnügen nachgehen, und die dortige Unterwasserwelt sehr bunt ist, wählten wir einen violetten Farbton.



Wüßt Ihr noch die Reihenfolge, die Ihr gehen müßt?

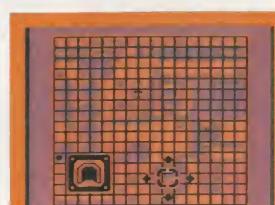


Ein paar Wirbelattacken geben dem flossigen Knabberer den Rest.

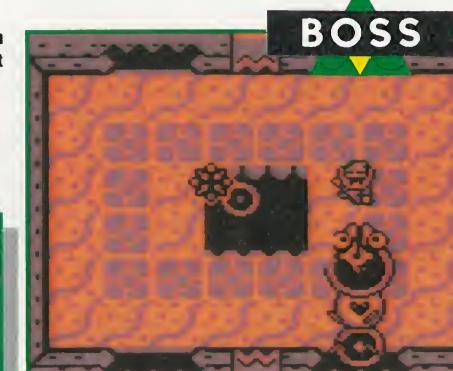
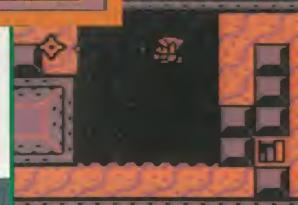
LEVEL 5: FISCH-MAUL

1321-6221-6836

Die äußerst lichtscheue Gestalt des Wächters des Fischmauls in der Schlangengrube diente uns als Grundlage der abgebildeten Farbkombination. Wie Ihr sehen könnt, sind die vier ausgewählten Farben bis auf das Schwarz nicht einfach zu benennen und recht düster. In ihrer Kombination wird die Sache noch geheimnisvoller, genauso wie dieses Untergrundlevel.



In einem Gewässer im Süden von Kokolint liegt das Fischmaul.

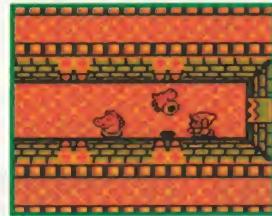
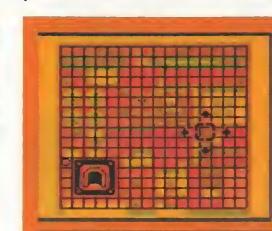


BOSS

LEVEL 6: MASKENTEMPEL

2062-0821-9836

Die geheimnisvollen Wandzeichen im Maskentempel erinnerten uns an die guten alten Tage in Ägypten. Im Land der Pyramiden haben hellbraune Farbtöne den Überlebenskampf im Farbdschungel gewonnen. Auch wir beugten uns dieser Vorgabe.



Link muß beide Schachfiguren zum Stehen bringen.



BOSS

LEVEL 7: ADLERFESTUNG

2322-1621-0402

Hoch oben, und noch ein ganzes Stück weiter, sitzt ein gefiederter Krummschnabel in seinem Nest. Es ist der Teufelsadler, und soweit seine Augen reichen, und noch ein ganzes Stück weiter, sieht er den Sonnenuntergang.



Im Nordosten des Landes befindet sich die Adlerfestung.



Mutig greift Link den Zyklop an.

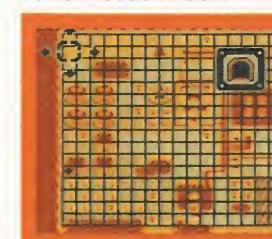


BOSS

LEVEL 8: REPTILFELSEN

1692-6020-8434

Das Schlangenmotiv im Namen des Felsens hat uns zu unserer verwegenen Farbkombination bewogen. Nur Blindsighten werden daran keine Freude finden.



Der Gegner schleudert die schwere Metallkugel in Links Richtung. Dieser reagiert sofort und wirft sie zurück.



Mit dem Somaria-Stab in der rechten Hand schleudert Link Feuerbälle gegen das aufgeregte Irrlicht.



CHARTS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PROFIS



• 1 Zelda III –
A Link To The Past
1 Super Mario Kart ↑ 2

↑- Super Metroid
2 Zelda III – A Link To The Past ↓ 1

↓ 2 Super Mario Kart
3 Super Mario All Stars • 3

↑ 6 Mega Man X
4 Mega Man X ↑ -

↓ 3 Flashback
5 Super Mario World • 5

↑- Aladdin
6 Starwing • 6

↑ 10 Pac-Attack
7 Street Fighter II Turbo ↓ 4

↑- Super Mario World
8 Super Bomberman ↑ -

• 9 Super Mario All Stars
9 Plok ↑ -

↑- Shadowrun
10 Mystic Quest Legend ↓ 9

GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

PROFIS



• 1 Zelda IV –
Link's Awakening
1 Mystic Quest ↑ 4

2 Wario Land ↑ -

3 Kirby's Pinball Land
3 Super Mario Land 2 ↓ 2

4 Wario Land –
Super Mario Land 3 ↓ 2

5 Super Mario World
5 Super Mario Land ↑ 7

6 Super Mario Land 2
6 Mega Man II ↑ 7

7 Kirby's Dream Land
7 Kirby's Dream Land ↓ 5

8 Dr. Mario
8 Kirby's Pinball Land ↑ 9

10 Gargoyle's Quest
9 Tetris ↓ 6

Die Schlümpfe
10 TinyToon Adventures 2 ↑ -

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

PROFIS



• 1 The Legend of Zelda
1 The Legend of Zelda ↑ 2

2 The Battle of Olympus
2 Super Mario Bros. 3 ↓ 1

3 Dr. Mario
3 The Adventure of Link ↓ 2

4 The Adventure Of Link
4 Kirby's Adventure ↑ 5

5 Kirby's Adventure
5 Mega Man 3 ↑ 6

6 Star Tropics
6 The Battle of Olympus ↑ 10

7 Mega Man 3
7 Mega Man 4 ↑ 8

8 The Guardian Legend
8 Super Mario Bros. ↓ 7

9 Die Schlümpfe
9 T. M. H. T. II ↑ -

10 Super Mario Bros. 3
10 Mega Man 2 ↑ -

Profi-Check



Name: Heike Zang
Alter: 29 Jahre
Job: Korrespondenz,
Special Functions
(seit Juli 1992)

Wenn man Heike 1991 erzählt hätte, daß sie schon ein Jahr später beim erfolgreichsten Videospielhersteller der Welt arbeiten würde, hätte sie einen vermutlich den Vogel gezeigt. Und doch hat sie bereits in diesem Jahr den Grundstein für ihre spätere Nintendo-Laufbahn gelegt, in Form eines NES. Als Videospiel-Fan war es gar keine Frage, daß sie bei Nintendo arbeiten mußte, als sie in der

Zeitung eine Stellenanzeige entdeckte. Die Arbeit in der Korrespondenz-Abteilung ist gar nicht so einfach, denn täglich wölben hunderte von Briefen individuell beantwortet werden. Manche Briefe werden sogar direkt an sie adressiert, was wahrscheinlich daran liegt, daß sie jeden einzelnen Brief sehr einfühlsam beantwortet. Nicht selten schicken ihr die Leser auch Geschenke wie Zeichnungen oder Schokoriegel. In ihrer Freizeit braucht sie dann aber doch etwas Abstand von Nintendo und treibt am liebsten Sport. Im Sommer fährt sie Rad, im Winter Ski.

Now Playing

Neben dem Club Magazin arbeitet die Redaktion auch an Spieleberatern, Bildschirmtexten und Spieleanleitungen. „Es gibt viel zu tun, lassen wir's sein!“, denken wir uns deshalb manchmal und greifen zum Controller, um unser aktuelles Lieblingsspiel zu spielen. (Nicht immer ganz ernst zu nehmen!)

RON studiert noch immer die Spielregeln seines neuen Lieblingsspiels „Game Boy Gallery“.

SUSE hat am 24. August dieses Jahres einen Trick bei „Mega Man X“ herausgefunden und ist bereits in der Sigma-Stage.

CLAUDE hat die Rolle von Diddy Kong im neuen „Donkey Kong Country“ übernommen und hilft ...

... ANDREAS, den fiesen Kremlings die Bananen abzunehmen. (Donkey Kong Country)

MARCUS verbringt jeden Tag mindestens 7,7 Stunden damit, die „Claymatics“ ans Ziel zu bringen.

ANNETTE hat ebenfalls das Affenfeier erwischt. Sie spielt zur Zeit „Donkey Kong“ auf dem Game Boy.

Challenge • Challenge • Challenge

Das Thema unserer dritten Challenge ist „Aladdin“ auf dem Super Nintendo Entertainment System. Vielleicht habt Ihr schon festgestellt,



daß sich der Abspann im Spiel verändert, wenn Ihr eine bestimmte Anzahl roter Diamanten einsammelt. In unserer Challenge geht es darum, möglichst viele rote Diamanten im Spiel zu finden. Wer die meisten gesammelt hat, ist der Sieger unserer Challenge und wird im Club Magazin persönlich vorgestellt. Damit wir Eure Angaben auch überprüfen können, solltet Ihr ein Foto



Wußtet Ihr schon, ...

... daß „Secret Of Mana“ das erste Rollenspiel ist, das man zu dritt gleichzeitig spielen kann? Allerdings nur, wenn man einen Multi-Spieler-Adapter (z. B. Hudson Super Multitap) besitzt.

... daß „Mystic Quest“ auf dem Game Boy der erste Teil der Geschichte ist, die als „Secret Of Mana“ auf dem Super Nintendo fortgesetzt wird.

... daß die neue 64-Bit Konsole von Nintendo, die bisher unter dem Arbeitstitel „Project Reality“ bekannt geworden ist, einen richtigen Namen erhalten hat? Sie wird „Ultra 64“ heißen.

Meine Top 10



können. Trotzdem bedanken wir uns ganz herzlich für den Comic und wollen ihm jetzt seinen großen Wunsch erfüllen, einmal in unserem Magazin zu erscheinen. Francis scheint ein vielbeschäftigter junger Mann zu sein. Neben vielen Reisen (Thailand, Florida u.s.w.) verbringt er mit seinem Vater viel Zeit im Golfclub. Zwischen durch zeichnet er Comics und spielt natürlich auf seinem Super Nintendo Entertainment System. Sein absolutes Lieblingsspiel ist das neue „Super Street Fighter II“, das er in Thailand in einer Spielhalle entdeckt und gleich durchgespielt hat. Gespannt wartet er schon darauf, diese neue Street Fighter-Version auf seinem Super Nintendo zuhause spielen zu können.



1. Street Fighter II Turbo (Super Nintendo)
2. NBA Jam (Super Nintendo)
3. The Legend Of Zelda – A Link To The Past (Super Nintendo)
4. Mega Man X (Super Nintendo)
5. The Legend Of Zelda – Link's Awakening (Game Boy)
6. T. M. H. T. – Turtles In Time (Super Nintendo)
7. Mega Man 3 (NES)
8. Super Mario Land 2 (Game Boy)
9. Super Mario World (Super Nintendo)
10. Mega Man 2 (NES)

DONKEY KONG COUNTRY



D.K.



Eins, zwei, drei – Keine Hexerei!

In diesen Tagen erscheint die neue Rollenspiel-Sensation „Secret Of Mana“ auf dem deutschen Markt. Wer das Spiel nicht alleine, sondern lieber zusammen mit Freunden spielen möchte, kann bei der Nintendo Konsumentenberatung ab sofort den speziellen Super Multitap-Adapter bestellen, mit dem bis zu drei Spieler gleichzeitig „Secret Of Mana“ spielen können.

GROSSOSTHEIM (cm) – Mit dem „Hudson Super Multitap“ können bis zu fünf Spieler (oder weniger – je nach Spiel) gleichzeitig an einem Spiel teilnehmen. Bisher waren es hauptsächlich Sportspiele wie „Jimmy Connors Pro Tennis Tour“ oder „World Cup Striker“, die diese Eigenschaft nutzten. Mit „Secret Of Mana“ existiert nun jedoch auch das erste Rollenspiel für mehrere Spieler gleichzeitig.

sten des „Hudson 5-Spieler-Adapters“ informieren könnt. Wenn Ihr unter 18 Jahre alt seid, solltet Ihr Eure Eltern bitten, für Euch den Adapter zu bestellen. Natürlich könnt Ihr den Super Multitap auch schriftlich bestellen. Schreibt einfach eine Postkarte an die folgende Adresse:

Club Nintendo
Stichwort: „Super Multitap“
Postfach 1501
63760 Großostheim

Unter der gebührenfreien Rufnummer 0130/5806 erreicht Ihr wochentags zwischen 11 und 19 Uhr die Nintendo Konsumentenberatung, wo Ihr Euch über Liefermöglichkeit und Ko-



Mit dem Super Multitap von Hudson können bis zu fünf Spieler an einem Spiel gleichzeitig teilnehmen.

Nintendo auf der Spur (Teil 2)

(cm) – Nach dem Super Mario Restaurant in Irland in der letzten Ausgabe geht es jetzt mit der Super Mario Eisenbahn nach Schweden. Susi und Jenny Jahr aus Offenbach stellten uns freundlicherweise das Foto von der knuddeligen Lokomotive mit dem Mario-Kopf zur Verfügung. Das Bild entstand während der letzten Sommerferien auf der Insel Öland. Übrigens: Wer solche und ähnliche Fotos im Ausland gemacht hat, sollte sich nicht scheuen, uns diese zu schicken. Vielen Dank von der Redaktion.



Neben dem Mario-Express sehen ICE und Trans Rapid eher blaß aus.

Wo ist der Bestellschein?

(cm) – Wenn Ihr Euch auch diese Frage stellen müßt, bedeutet das, der Bestellschein für den „Nintendo-Kalender 1995“ liegt aus irgendwelchen Gründen NICHT in diesem Heft. Trotzdem könnt Ihr noch Euren Seelenfrieden finden und den Nintendo-Kalender bestellen, denn wir verraten Euch, wie das geht. Schreibt uns einfach eine Postkarte! Auf die Vorderseite kommt Euer Name, Eure Adresse und (wenn vorhanden) Eure Club Nintendo Mit-

gliedsnummer. Auf die Rückseite schreibt Ihr uns, wieviele Kalender Ihr bestellen möchtet. Ein Nintendo-Kalender kostet 5,- DM. Solltet Ihr unter 18 Jahre alt sein, benötigen wir die Unterschrift Eurer Eltern. Steckt die Postkarte mit Briefmarken im Wert von 5,- DM in einen Briefumschlag und schickt diesen an folgende Adresse:

NINTENDO OF EUROPE GMBH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

Demnächst im Kino

(cm) – Bereits Anfang der achtziger Jahre wurden erfolgreiche Kinofilme als Videospiel umgesetzt. Einige Beispiele sind „Jurassic Park“, „Terminator 2“ oder „Der Rasenmäher-Mann“. Seit dem Film „Super Mario Bros.“ funktioniert das ganze

aber auch umgekehrt. Aus erfolgreichen Videospielen werden Kinofilme. Mitte 1995 wird der Film „Street Fighter“ mit Jean-Claude Van Damme und Kylie Minogue in den deutschen Kinos erscheinen. Wir sind schon jetzt gespannt...

THE KING OF THE JUNGLE

Absolut sensationell: 32-Bit-Qualität auf dem 16 Bit Super Nintendo™!



Donkey Kong Country © & © 1994 Nintendo Game by Rare

DONKEY KONG COUNTRY



Donkey Kong Country® löst heißes Dschungel-
fieber aus, mit dem wildesten Gorilla aller Zeiten –
Donkey Kong. Animiert von den Super Computers
von Silicon Graphics. Das heißt:

- absolut lebensechte Bewegungsabläufe und fotorealistische Grafiken
- tierischer Sound in Super Stereo
- außergewöhnliche 32-Bit-Qualität auf 16 Bit
- kein teures Zubehör, keine neue Hardware

Du brauchst nur Donkey Kong Country®, das
gigantische Spiel mit 100 Levels, über 100
versteckten Bonus-Levels und einer irrwitzigen
Story, tückischen Gegnern, kniffligen Rätseln und
immer neuen verblüffenden Aufgaben.

Zeigt Ihnen, wer der wahre King of the Jungle ist.
Begleite Donkey Kong auf seinem haarsträubenden
Dschungeltrip durch Donkey Kong Country®.

Brandheiß! Anfang November
bei Deinem Händler!

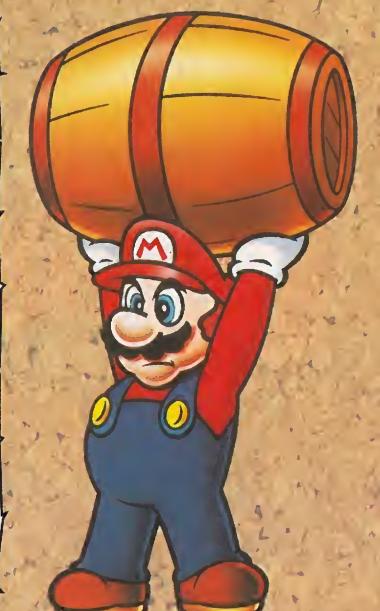
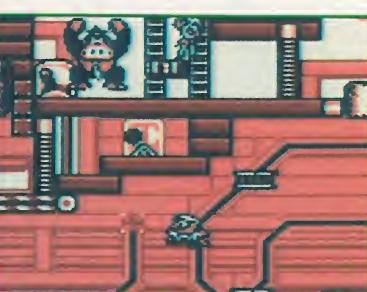
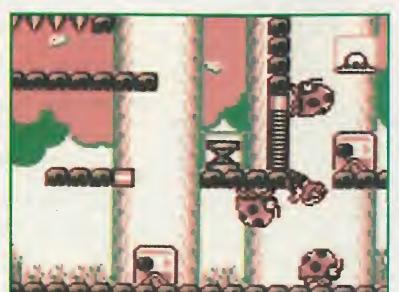
DONKEY KONG



DONKEY KONG TREIBT ES BUNT!

Pauline ist zwar Marios Ex-Freundin, aber alte Liebe rostet ja bekanntlich nicht. Deshalb stürzt sich Mario auch 1994 in ein heftiges Abenteuer, um Paulinchen aus den fettigen Pranken von Donkey Kong zu befreien.

(cm)



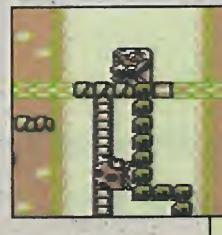
AFFENTHEATER IM REGENWALD

Donkey hat die fesche Pauline in seine Heimat verschleppt. Mario nimmt sofort die Fährte auf und folgt dem Affen in den gewaltigen Regenwald. Bevor das Abenteuer im Urwald losgeht, lernt Mario von Donkey Kong, wie man spezielle Schalter betätigt, um Plattformen erscheinen zu lassen. Eine wichtige Lektion!

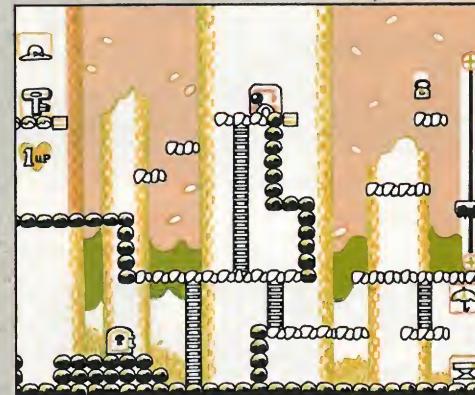
STAGE 2 - 1

Mario beginnt seine Reise durch den ersten Sektor des Regenwaldes auf dem Rücken eines wandelnden Krabbelkäfers. Diese

Mario bringt den Schalter in die rechte Position, um zwei Plattformen zu aktivieren.



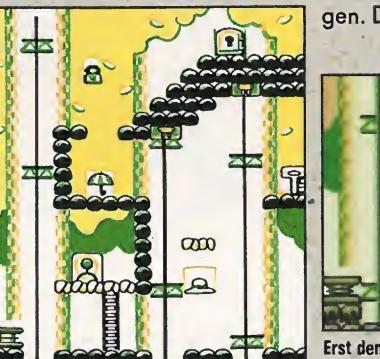
Und so geht's! Mit dem Schlüssel in der Hand auf den Lift nach unten in Richtung Ausgang.



Käfer sind wirklich lästig, denn berühren sie Mario von der Seite, verliert er ein Leben.

STAGE 2 - 2

Mit dem Schalter in diesem Sektor lässt sich die Bewegung der Aufzüge kontrollieren. Je nach dem, ob Mario mit dem Lift nach oben oder nach unten fahren will, muß er den Schalter in die rechte oder linke Position bringen. Das ist gar nicht so schwer!



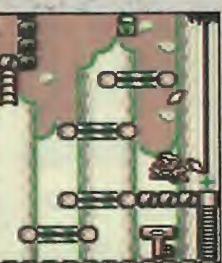
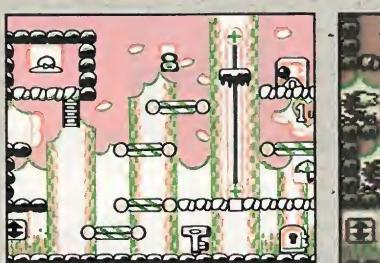
Erst den Schalter in die richtige Position bringen!

Marios angetäuschter Po-Stopper-Rückwärts-Sprung



STAGE 2 - 3

Es könnte so leicht sein, das Schloß der Tür zu öffnen, durch die Donkey gerade mit Pauline unterm Arm verschwunden ist. Doch zwischen Schlüssel und Tür ist eine Schranke, die sich nur mit dem Schalter in der Ecke oben rechts öffnen läßt.



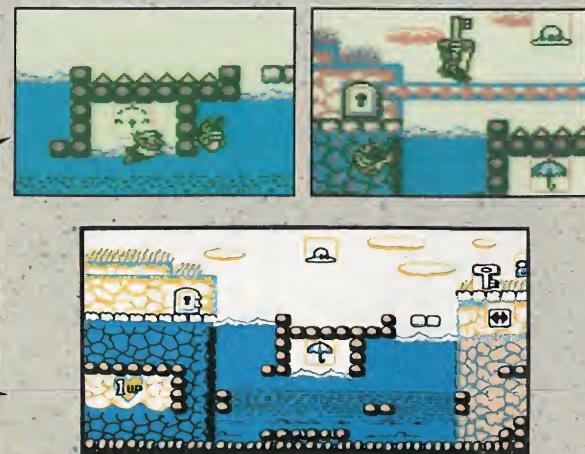
STAGE 2 - 4

Mario erinnert sich... Vor ungefähr zehn Jahren war er schon einmal hier gewesen. Damals hatte er auf der obersten Plattform gestanden und Donkey Jr. mit Krimskrams beworfen. Aber jetzt ist alles anders, jetzt muß er hier gegen Donkey antreten.

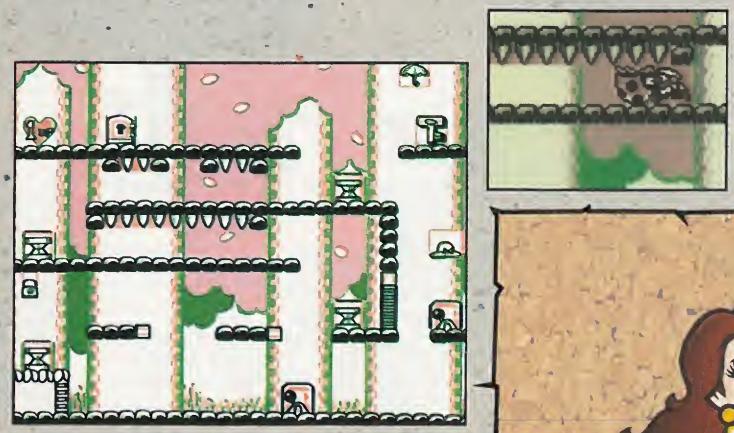


STAGE 2 - 5

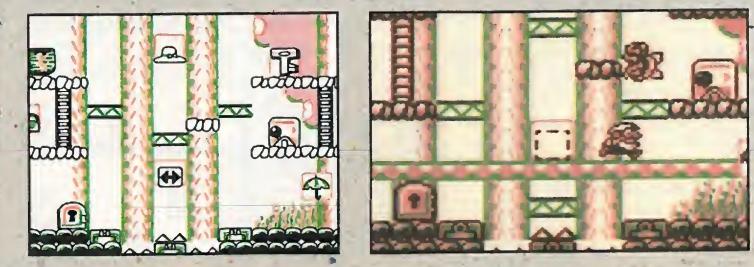
Diesmal muß Mario unter Beweis stellen, daß er auch ein guter Schwimmer ist. Der Schlüssel befindet sich auf der rechten Seite des Bildes. Bevor sich Mario jedoch den Schlüssel holt, sollte er mit dem Plattform-Icon eine Brücke über die Stacheln bauen. Über diese kann er dann bequem zur Tür auf der linken Seite gehen.

**STAGE 2 - 6**

Mit der Zeit wird es immer schwieriger, Donkeys Spuren zu folgen. Der Schalter auf der untersten Plattform aktiviert sowohl die Plattform, als auch eine Schranke, die den Weg zum zweiten Schalter versperrt. Bevor Mario diesen Sektor verläßt, sollte er sich das Bonusleben links vom Ausgang holen.

**STAGE 2 - 9**

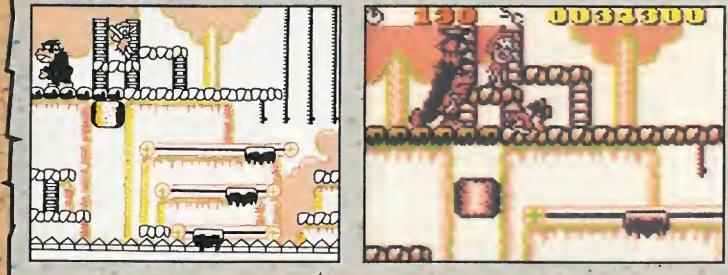
Außerst schwierig! Um den Schlüssel zu erreichen, muß Mario über drei verschiedene Aufzüge springen, um nach rechts zu kommen. Dabei wird er von Tauben attackiert, die ihre Bombeneier gezielt über Marios Kopf legen. Mit dem Schlüssel muß Mario dann wieder nach unten links.

**STAGE 2 - 7**

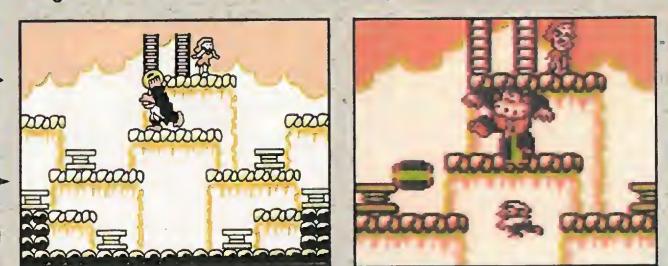
Einer der kniffligsten Level! Betätigt den Schalter so, daß Ihr die beiden Stachis und einen Krabbelkäfer einsperrt. Der zweite Krabbelkäfer sollte die vertikale Steinreihe auf der rechten Seite entlangkrabbeln. Auf seinem Rücken kommt Mario nach oben, wo es bis zum Schlüssel nicht mehr weit ist.

**STAGE 2 - 8**

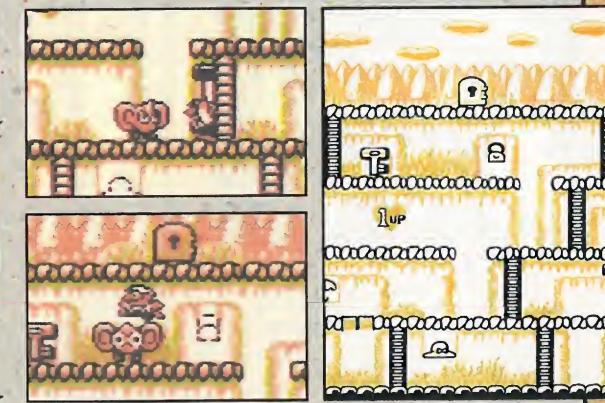
Und wieder einmal ist Mario kurz davor, die holde Pauline in seine männlichen Arme zu nehmen. Doch Donkey hat auch in dieser Stufe wieder das letzte Wort. Er bewirft Mario wie schon so oft mit Wagenhebern. Hier hilft nur Ausweichen!

**Marios tollkühner Kopf-Über-Hand-Sprung****STAGE 2 - 12**

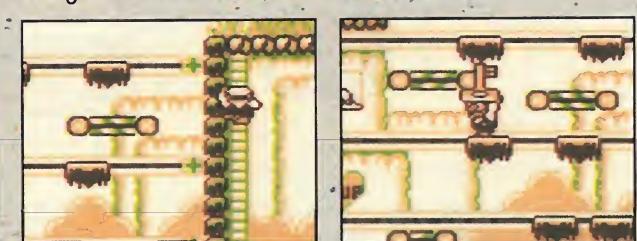
Donkey Kong wirft wieder einmal mit Fässern nach Mario. Aber Mario hat seit seinem letzten Abenteuer vor zehn Jahren gelernt. Macht er einen Handstand, kann er die Fässer mit den Füßen auffangen und anschließend auf Donkey zurückwerfen.

**STAGE 2 - 10**

Donkey Kong hat schon seltsame Freunde! Diesmal versuchen die Großbohrer, Mario am Verlassen dieses Sektors zu hindern. Wenn Mario auf der gleichen Ebene wie die Großbohrer ist, wachen sie auf, spitzen ihre Lauscher und rennen in Richtung Mario los. Trotz allem sollte Mario auch diesmal versuchen, Paulines Handtasche, ihren Regenschirm und ihren Hut einzusammeln.

**STAGE 2 - 11**

Zunächst muß Mario mit dem Leiter-Icon eine Leiter nach rechts oben bauen. Dort springt er über die Loren nach links oben, wo der Schlüssel liegt. Jetzt wird es jedoch ziemlich schwierig. Mit dem Schlüssel in der Hand geht es über Loren und Fließbänder wieder nach unten zum Ausgang. Aber Vorsicht: Wenn Mario von ganz oben abstürzt, verliert er ein Leben.

**Roulette oder Slot Maschine**

Wenn Mario in einem Sektor Paulines Kram einsammelt, darf er an einem Bonusspiel teilnehmen. Falls die verbleibende Spielzeit eine gerade Zahl ist, nimmt Mario am Roulette teil. Bei einer ungeraden spielt Mario an der Slot Maschine.





SCHNITZELJAGD AUF DEM AFFENTANKER

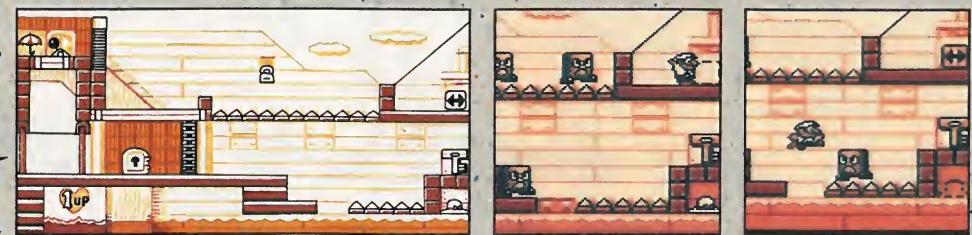
Diesmal verschlägt es den hagigen Gorilla auf ein Segelschiff. Noch in letzter Minute kann Mario an Bord springen, bevor das Schiff losfährt. Die Jagd wird schwerer!



SHIP

STAGE 3 – 1

Mit dem Plattform-Icon kann Mario dem unteren Steinklotzwesen eine Plattform zu der Stachelreihe bauen. Das ist der einzige Weg, wie Mario später den Schlüssel erreichen kann, indem er auf den Rücken des Steinklotzwesens steigt und nach rechts fährt.

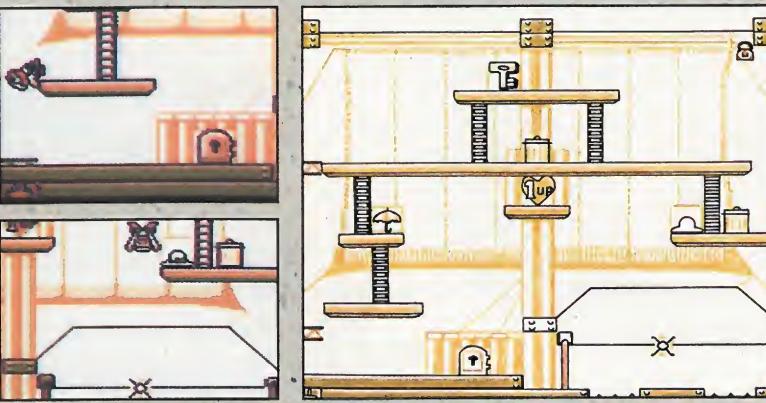


Bin klein und gemein, seh' harmlos aus – aber sicher macht Euch das nichts aus!



STAGE 3 – 5

Wichtige Technik, um nach oben zum Schlüssel zu kommen: Der diagonale Seildreher-Super-Sprung. Habt Ihr den Schlüssel, geht's wieder nach unten zur Tür.



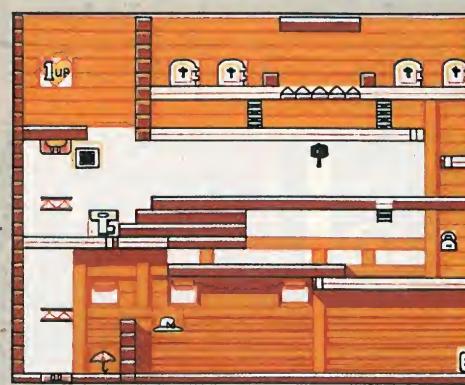
STAGE 3 – 2

Den Schlüssel und die Ausgangstür kann Mario relativ leicht erreichen. Schwierig wird es erst, wenn Mario versucht, Paulines Hinterlassenschaften einzusammeln. Die Stages werden immer kniffliger und Mario kann jedes Bonusleben, das er in einem Bonuspiel gewinnen kann, gebrauchen.



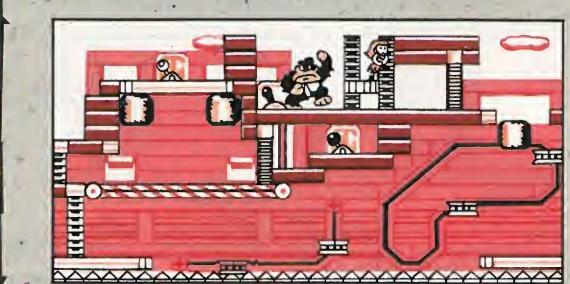
STAGE 3 – 3

Mario muß alle Techniken anwenden, die er beherrscht. Mit dem Leiter-Icon aktiviert er eine Leiter, mit dem angetäuschten Po-Stopper-Rückwärts-Sprung kann er den Regenschirm erreichen. Zum Schluß muß er noch den richtigen Ausgang finden.



STAGE 3 – 4

Ein ziemlich hartes Duell mit Donkey Kong erwartet Mario im vierten Sektor des Affentankers. Die Fahrt auf den Loren ist deshalb so gefährlich, weil Donkey von oben mit Steinbrocken auf Mario wirft. Unten sind gefährliche Stacheln.



STAGE 3 – 6

In diesem Sektor kommt es vor allem auf Schnelligkeit an. Bereits unten muß Mario zwei Plattformen aktivieren und dann schnell die Leiter auf der linken Seite hochklettern. Eine Plattform schützt ihn vor den Stacheln, die andere Plattform dient den Skeletten als Brücke zu Paulines Handtasche. Der Rest ist ganz einfach...



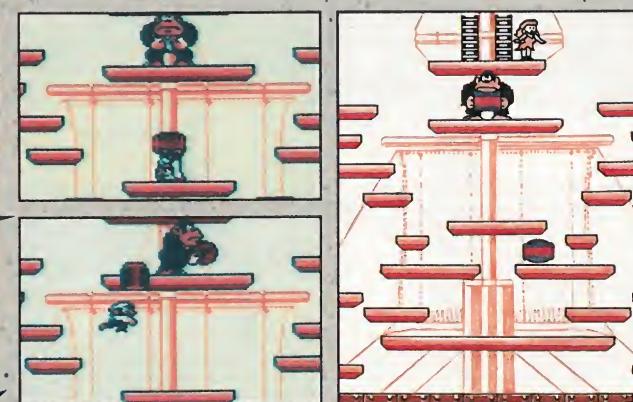
STAGE 3 – 7

Die beiden Schalter haben wichtige Funktionen. Der eine aktiviert die Brücke, über die Mario nach rechts zum zweiten Schalter gehen kann. Der zweite Schalter öffnet die Schranke links vom Schlüssel, so daß Mario bequem nach links gehen kann. Von den Schubskäfern kann sich Mario unter den Stacheln durchschieben lassen.



STAGE 3 – 8

Das Finale auf dem Affentanker! Wie schon so oft, muß Mario die Fässer mit seinen Füßen auffangen und dann mit seinen Händen auf Donkey Kong zurückwerfen. Dreimal von einem Fuß getroffen, fällt Donkey für kurze Zeit bewußtlos um.



Ohne die Tips der Club Nintendo Redaktion hättet Ihr nie die ersten drei Stages geschafft. Harharhar! Aber Pauline kriegt Ihr nie!!!

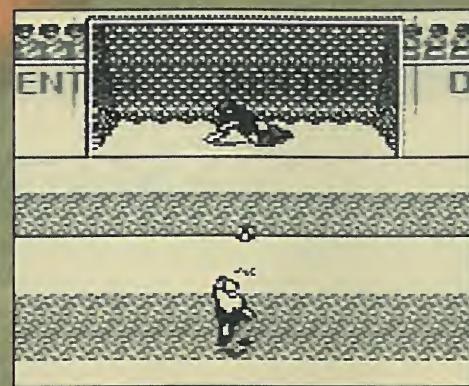


Greift in die Geschichte des Weltfußballs ein!

Die diesjährige Fußball-Weltmeisterschaft in den USA hat Millionen Menschen auf der ganzen Welt begeistert. Nur das Endergebnis war sicherlich nicht ganz das, was sich viele gewünscht hätten. Glücklicherweise seid Ihr stolze Besitzer eines Game Boys und könnt Euch höchstpersönlich



in das Weltfußball-Geschehen einklinken – mit „Soccer“. Wählt die Mannschaft aus, die Ihr gerne als Weltmeister sehen möchtet und stürzt Euch in den Kampf um den Weltcup. Zeigt es den hochbezahlten Profis, wie spannende Fußball-Action aussieht! (pn)

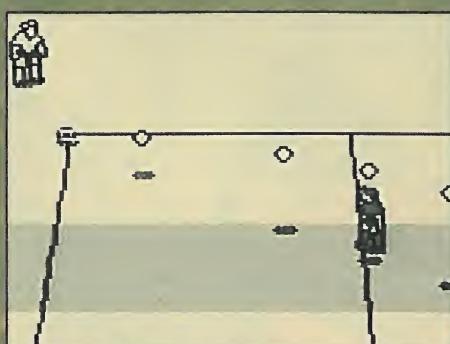


SOCER

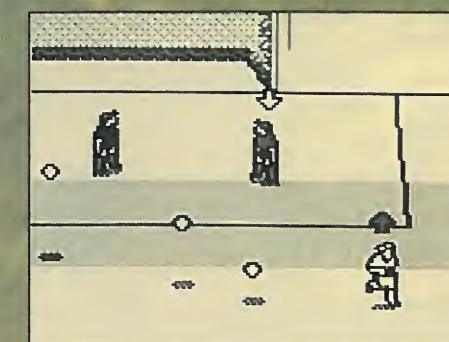


Die Technik muß stimmen!

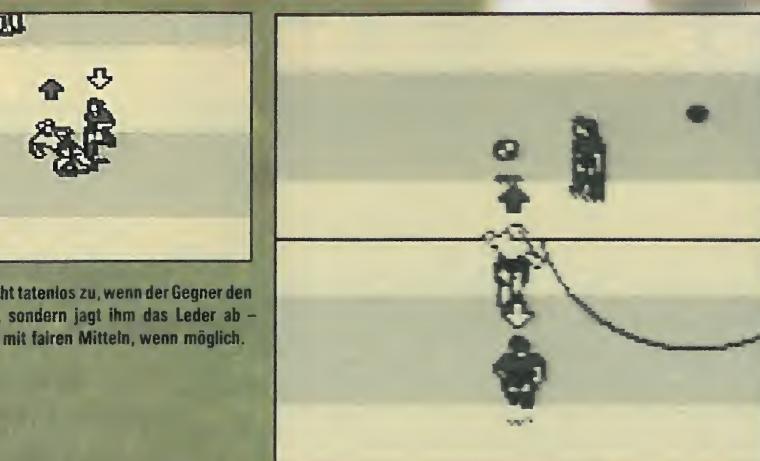
Zwar haben die Mannschaften aus aller Welt ihre Stärken und Schwächen, aber eigentlich ist es gar nicht so wichtig, mit welchem Team Ihr versucht, den Weltcup zu gewinnen. Vielmehr entscheidet die Technik und die Strategie, die Ihr selbst in Euer Spiel mit einbringt. Ein intensives Training der verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten ist unerlässlich. Ideal fürs Training sind Elfmeterschießen und Freundschaftsspiele.



Schaut nicht tatenlos zu, wenn der Gegner den Ball führt, sondern jagt ihm das Leder ab – allerdings mit fairen Mitteln, wenn möglich.



Unfaire Spielweise wird vom Schiedsrichter unbarmherzig geahndet. Bleibt also lieber fair, sonst erhält der Gegner einen Freistoß, der Euch in arge Bedrängnis bringen kann.



Nehmt Euch die Zeit und nutzt die Möglichkeit, einen Ball in seiner Schußrichtung vorausberechnen zu lassen. Das kann am Ende das Spiel entscheiden.



FREISTOß

Es gibt eine ganze Menge Gründe...

...die „Soccer“ zu einem außergewöhnlichen Sport- und Spielvergnügen machen. Der ausschlaggebende Grund ist aber der, daß Ihr die Wahl habt. Ihr könnt direkt Einfluß nehmen auf Euer Spiel – und das gleich in drei Sprachen. Und wenn Ihr bereits geübte „Soccer“-Spieler seid, könnt Ihr durch eine Tempo-Veränderung oder ungünstigere Witterungsbedingungen Eure Herausforderung steigern. Aber seht selbst:



Auch für „Soccer“-Profis wird das Siegen schwerer, wenn das Spieltempo angehoben wird.



Gerade für nicht so erfahrene Spieler ist es ratsam, den Torwart mit größeren Handschuhen auszustatten.



Die Aufstellung einer Mannschaft bestimmt auch die Strategie – eher offensiv oder defensiv.

ILLIGER	REUTER	SCHMID	SPEED
REINHOLD	ROHDE	SHOOTING	CONTROL
FRÜHENTHAL	REINHOLD	STRENGTH	DEFENSE
WITTE	WITTE	ATTACK	ATTACK
VÖLLEN	VÖLLEN	PASSING	DEFENSE
KLINTENFÄLD	KLINTENFÄLD	HEADING	DEFENSE
WITTE	WITTE	INJURY	DEFENSE

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH

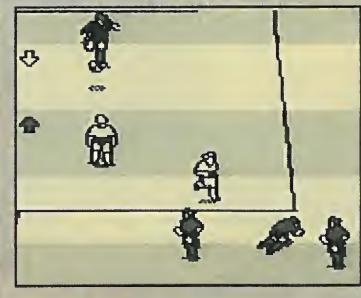
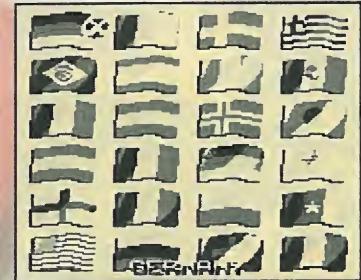
Wählt Eure Sprache aus, damit Ihr wisst, worum es gerade geht im Spiel.

CODE EINGEBEN
KONTROLLEN AUSWAHLEN

Durch die Paßwort-Funktion könnt Ihr das anstrengende Turnier auch mal unterbrechen.

Wer wird jetzt Weltmeister?

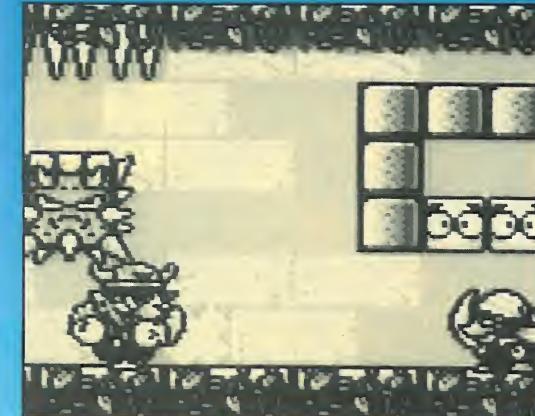
Ihr habt es in der Hand, ob die deutsche Mannschaft dieses Jahr doch noch Weltmeister wird – zumindest auf Eurem Game Boy! Wählt Eure Favoriten-Mannschaft aus den 24 zur Verfügung stehenden aus und legt los. Beim Blick auf die Mannschaftsaufstellung erkennt Ihr bekannte Namen wieder, denn nur die besten Spieler haben den Sprung in die Nationalmannschaften geschafft. Jetzt liegt es an Euch, als Manager, Trainer und Spielführer in einer Person, Euer Team zum ganz großen Erfolg zu führen! Nutzt alle Möglichkeiten der Einflußnahme, die „Soccer“ Euch bietet. Nur der Cleverste und Wagemutigste wird den Cup nach Hause holen können.





Die Schatzsuche geht weiter!

Wenn sich Wario am Ende seines Abenteuers ein richtig schönes Schloß bauen will, braucht er eine Menge Münzen. Mit einfachem Münzen sammeln kommt er jedoch nie auf einen grünen Zweig – sein Sparkonto wird am Ende sehr mager aussehen. Der einzige Weg zu Reichtum ist das Auffinden der Schätze, von denen ganze 15 im Spiel versteckt sind. Versucht also, möglichst alle Schätze zu finden! (ak)



SPEZIELLE SCHÄTZE (1)

Damit Wario jeweils einen Schatz einsacken kann, muß er zuvor den Schlüssel für die Schatzkammer finden, um diese öffnen zu können (Totenschädel-

schlösser). Doch das ist leichter gesagt als getan, denn die Schlüsse sind im Spiel gut versteckt. Doch davon sollte Wario sich nicht abschrecken lassen!

Schlüssel



Diese speziellen Schlüsse müßt ihr jeweils finden, um an einen Schatz rankommen zu können.

STUFE 9



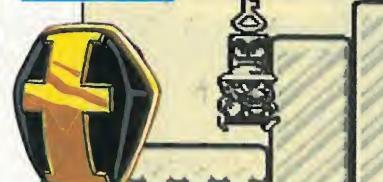
Die Dream Harp bringt Wario später beim Verkauf traumhafte 6000 Münzen auf sein Sparbuch.

STUFE 11



The Crown ist scheinbar ein gebrauchtes Stück, es läßt sich nur für 2000 Münzen verkaufen.

STUFE 16



Das Shield of Brave bringt dem tapferen Finder den Gegenwert von 7000 Münzen.

Von Mount Teapot zu Sherbet Island

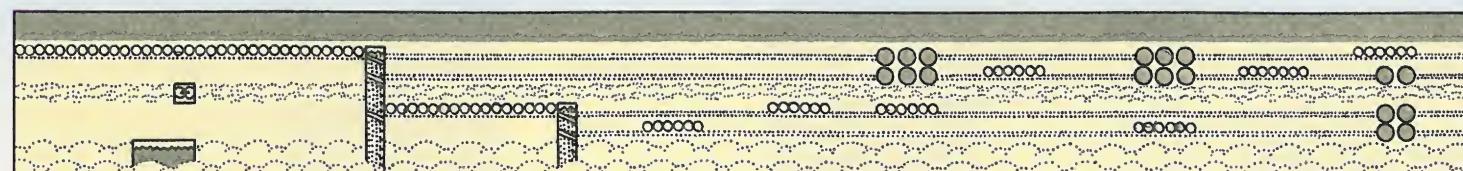
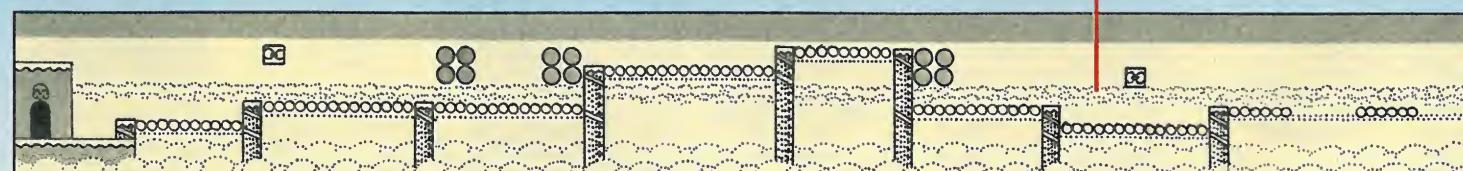
SHERBET ISLAND STUFE 14

Wer die 13. Stufe von Mount Teapot bezwungen hat, landet als nächstes in Stufe 20. Die Lösung dieses Rätsels ist einfach – dazwischen liegt Sherbet Island, das man nur über einen versteckten Eingang in Stufe 8 erreichen kann. Dieser Eingang liegt über dem Eingang zu Stufe 9. Als Jet-Wario muß man beim Münzpfahl nach rechts-oben fliegen.

GEGEN DIE UHR!

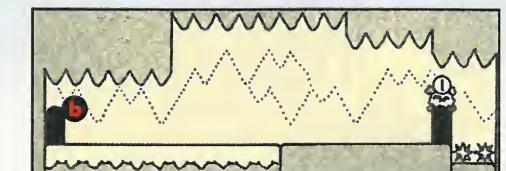
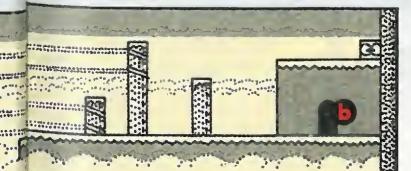
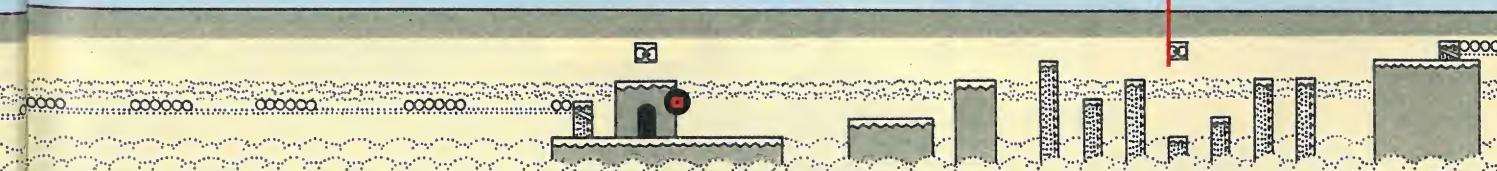
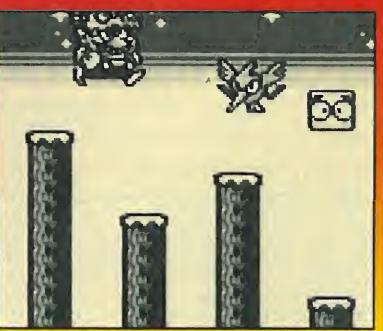


START



VORSICHT! ABSTURZGEFAHR!

Vorsichtiges Springen und gezieltes Ausweichen vor den angreifenden Vögeln ist die einzige Möglichkeit, unverletzt spätere Bereiche betreten zu können. Bei den Sprüngen auf die schmalen Pfähle ist besonders, vorausschauende Vorsicht das einzige Erfolgsrezept.



Komm' nur her, kleiner Wario-Wicht – ich bin gefährlich und nicht mehr ganz dicht. Es macht Zack und du bist platt!

AUSGANG

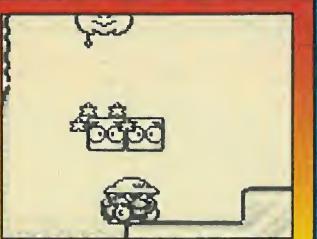


SHERBET ISLAND STUFE 17

Wenn Wario die 17. Stufe von Sherbet Island erreichen will, muß er einen geheimen Ausgang nach der 15. Stufe erscheinen lassen. Zu diesem Zweck ist er gezwungen, in der 15. Stufe einen Ausrufezeichen-Schalterblock auszulösen. Wenn er nun den Weg zurück geht, kann er am Anfang eine Stuftentreppe hochsteigen. Am Ende dieser neuen Räume muß Wario wiederum einen Schalterblock betätigen: Jetzt ist ein 10er-Münzschalter auf dem Rückweg zu Stufe 17 erreichbar.

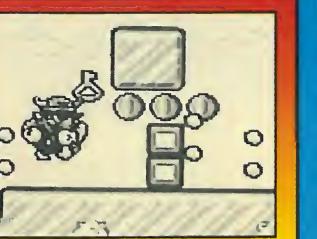
ACHTUNG, DONNERWETTER!

Wenn Wario seinen weiteren Weg nach rechts geht, wird er von einem Donnerwetter überrascht. Aber es fallen keine Regentropfen. Wario muß sich vor den Blitzen in acht nehmen, will er nicht sein kostbares Leben verlieren!

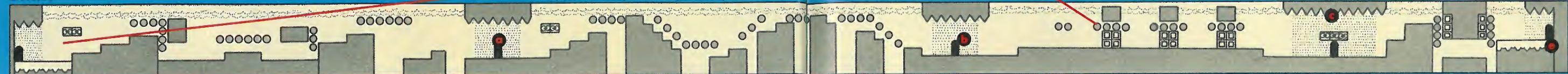


BLÖCKE ZERSTÖREN!

Wenn sich Wario den Schlüssel zwischen die gierigen Finger klemmt, sollte er sich vor dem einsetzenden Donner in acht nehmen. Dieser könnte seiner Gesundheit sehr abträglich sein. Leider besitzt Wario keinen schützenden Regenschirm.



START

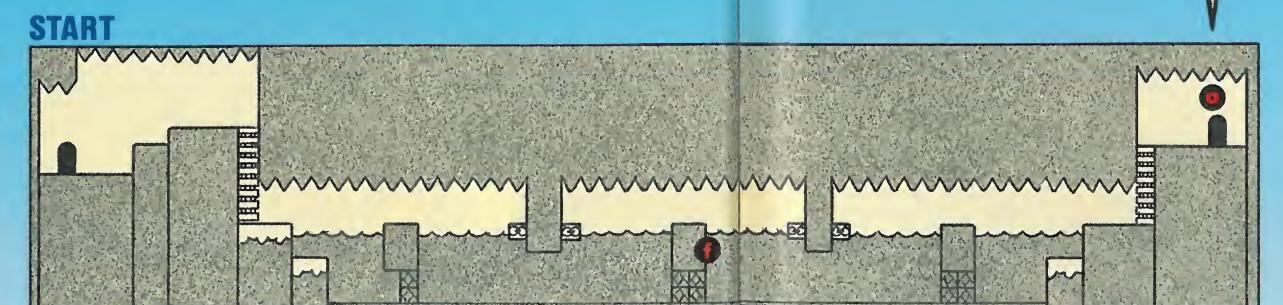


AUSGANG



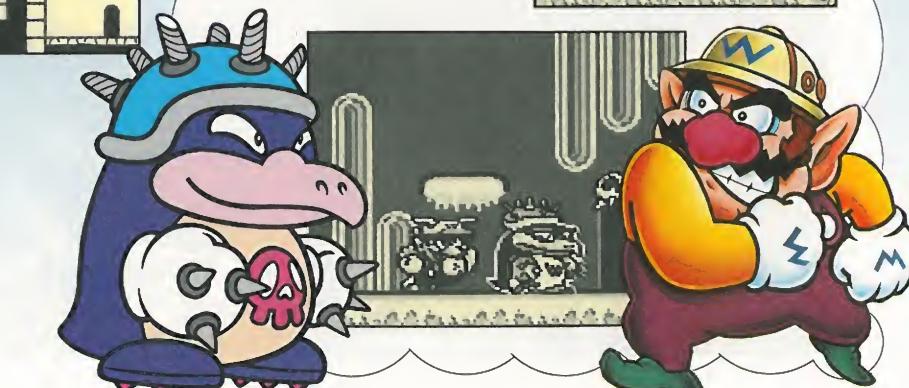
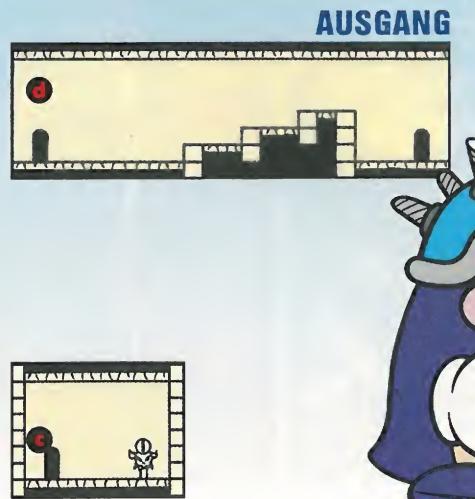
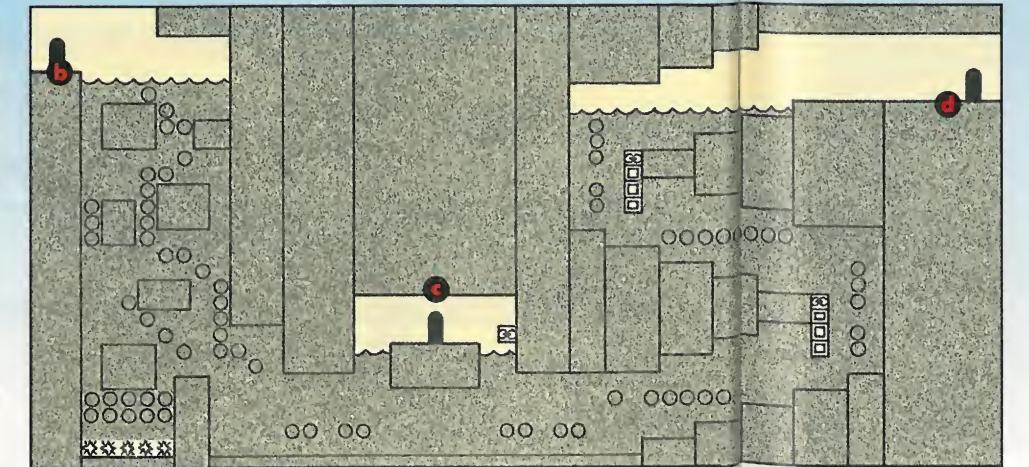
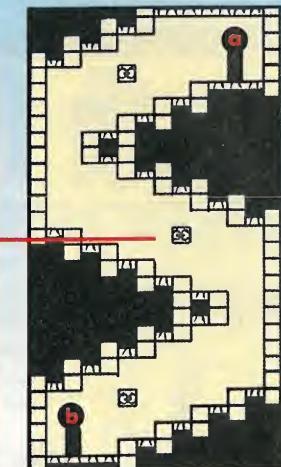
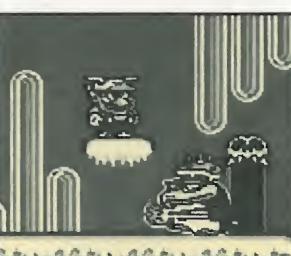
SHERBET ISLAND STUFE 19

In der 19. Stufe wird Wario noch einmal sein ganzes Können unter Beweis stellen müssen, wenn er die 20. Stufe erreichen will. Der Endboß namens Hinyari erwartet ihn schon und hat vorsorglich die Stacheln seines Kopfpanzers scharf angespitzt. Wario muß in dieser Stufe sein Jet-Wario-Extra einsammeln, bevor er sich dem hinterhältigen Endboß stellt. Ohne das Jet-Extra ist ein Kampf gegen den gepanzerten Gesellen fast aussichtslos.



ENDBOSS: HINYARI!

Wario sollte sich warm anziehen, wenn er auf diese gut gepanzerte Kampfmaschine trifft. Auch ein etwas verstärkter Hosenboden könnte nicht schaden. Denn wenn Wario dem Typen das erste Mal auf den Kopf gesprungen ist, fährt dieser seine Kopfstacheln aus. Jetzt hilft nur noch das Jet-Extra. Wario muß in der Luft fliegen und versuchen, Hinyari zweimal von der Seite anzumipeln. Danach streicht dieser die Segel und gibt auf!



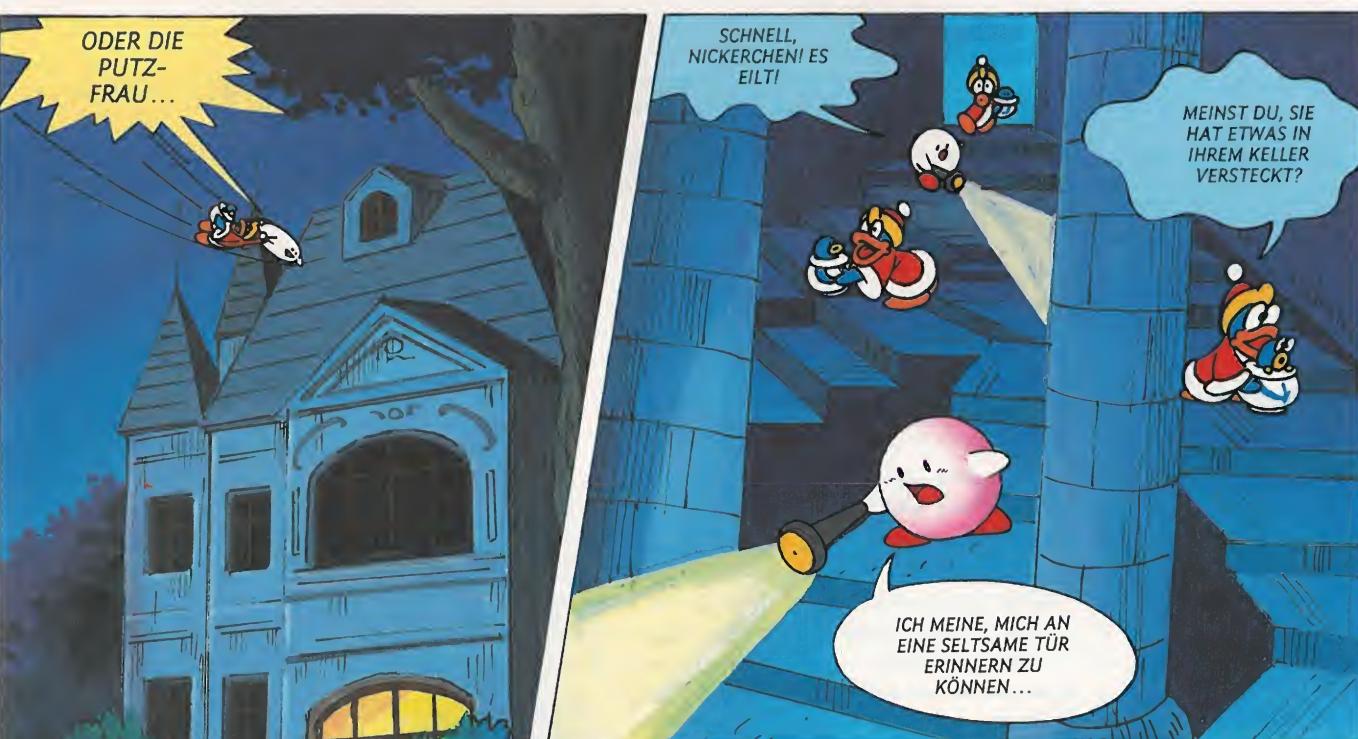
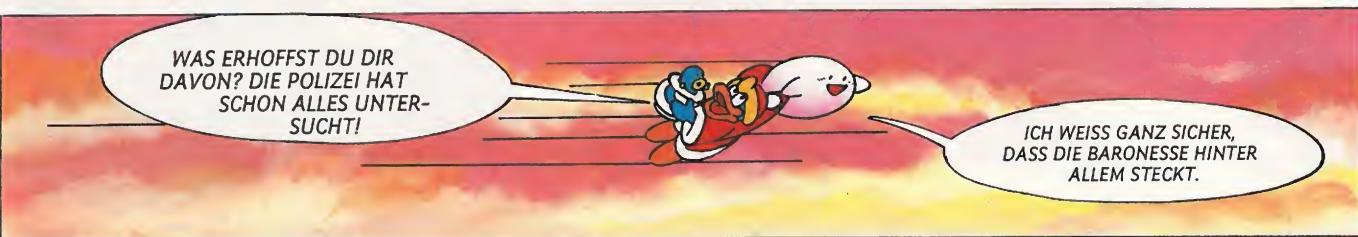
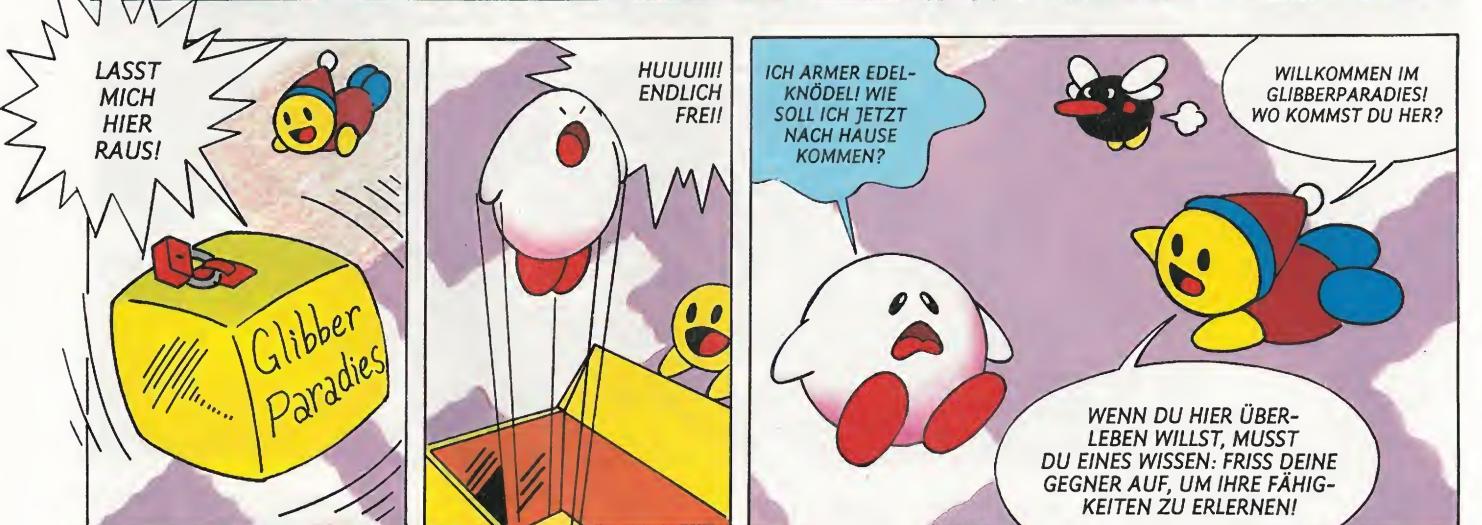
KIRBY



WAS BISHER GESCHAH: DER WISSENSCHAFTLER DR. M. SCHAFFNIX WIRD IM KELLER DER BARONESE PUSSY LAVACHE VOLLGESLEIMT AUFGEFUNDEN. IRRTÜM- LICHERWEISE WIRD KIRBY FÜR DEN TÄTER GEHALTEN. UM SEINE UNSCHULD ZU BEWEISEN, REIST ER UM DIE HALBE WELT. IN PARIS WIRD ER ZEUGE EINES GEHEIMNISVOLLEN BIOSCHLEIM-KONGRESSES.

IN MONACO WIRD KIRBY MIT EINEM KOPFKISSEN VERWECHSELT UND IN EINEN LKW MIT EINER LIEFERUNG KISSEN FÜR EIN FRANZÖSISCHES HOTEL GELADEN.





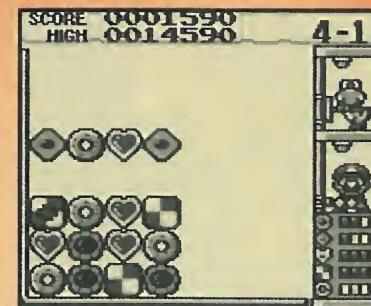
YOSHIS

COOKIE



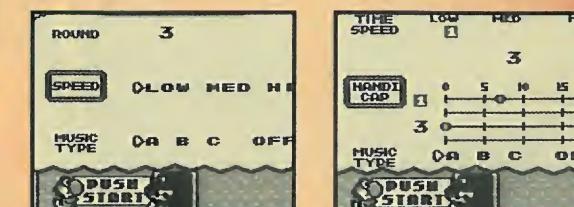
..... Neu, frisch und lecker!

Aller guten Dinge sind drei. Nach DR. MARIO und MARIO & YOSHI folgt nun das dritte, klassische Strategiespiel von Nintendo. Diesmal versucht sich Mario nicht als Doktor oder Kellner, sondern als Bäcker. Und wer würde sich da besser als Assistent eignen, als Marios alter Kumpel Yoshi. Zusammen haben sie die Aufgabe, die unsortierten Kekse auf dem Backblech in Reihen mit jeweils gleichen Keksen zu bringen. Dann erst werden die Leckereien vom Backblech abgeräumt. Wenn Mario und Yoshi es nicht schaffen, eine Reihe mit gleichen Keksen zu bilden, bevor das Backblech voll ist, haben sie verloren und werden entlassen. (mm)



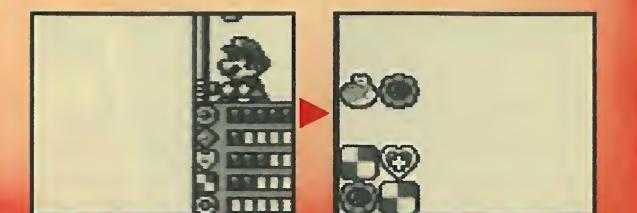
LECKERE OPTIONEN

Im Options-Menü läßt sich schon so einiges regeln. Unter anderem die Musik, die Mario bei der Arbeit gerne hören möchte, die Geschwindigkeit, in der die Kekse aufs Blech fallen, das Handicap (bei mehreren Spielern) und die Anzahl der Bäcker... äh, Spieler.



DER YOSHI-KEKS

Sobald es Mario gelungen ist, fünfmal eine Reihe der gleichen Kekse abzuräumen, erhält er einen Yoshi-Keks, der ihm als Joker dient. Er kann diesen Keks dann in einer Reihe einbauen, in der nur noch ein gleicher Keks fehlt.



..... Vier-Spieler-Keks-Duell

AUF DIE KEKSE, FERTIG, LOS!

Aufgrund von Einsparungsmaßnahmen muß sich der Bäckermeister leider von einem seiner Gesellen trennen. Durch einen Wettbewerb will er ermitteln, welcher von seinen bis zu vier jungen Bäckern der beste ist. Auch in diesem Modus ist das Spielprinzip das gleiche. Alle Spieler müssen versuchen, möglichst viele gleiche Reihen vom Backblech zu schieben. Gewonnen hat der, dessen Skala als erstes die Spitze erreicht.



KEKS-PANIK!

Im 2- bis 4-Spieler-Modus warten einige böse Überraschungen auf die Bäcker. Wem es nämlich gelingt, eine Reihe aus fünf Yoshi Keksen zu bilden, der hat die Möglichkeit, die Backbleche seiner Gegner zu +3 Einheiten auf der Skala zu entfernen.

-7 Bei diesem Handicap werden dem jeweiligen Spieler gleich sieben (!) Einheiten auf der Skala entfernt.

-3 Bei -3 verringert sich die Punkteskala um drei Einheiten. Das kann nur eines heißen: Kekskrieg!

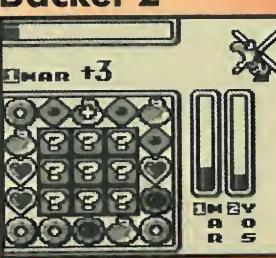
+3 Das ist natürlich schon viel erfreulicher. Drei Einheiten dazu auf der Skala des jeweiligen Spielers.

BLIND SLAVE PANIC

Oh-oh, wenn dieses Handicap aktiviert wird, heißt es beten, denn nun verschwindet die Mitte des Backblechs hinter einer Fragezeichenwand. Nun hilft nur noch Glück.

Bei diesem Handicap bewegt sich der Cursor eurer Mitbäcker in der gleichen Richtung wie der Eure. So könnt ihr deren Kekse durcheinander bringen.

Bei der Aktivierung dieses Handicaps hüpfen alle Kekse wie panisch auf dem Backblech herum. Doch Vorsicht: Einige der Effekte wirken sich auch auf alle Spieler aus.

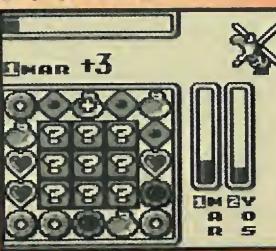
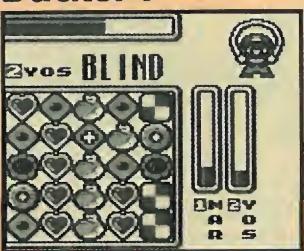


... Yoshi, daß nun ein Feld mit Fragezeichen auf der Mitte seines Backblechs erscheint.

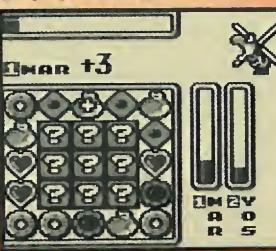
KEKS IST TRUMPF!

Da die Art des Handicaps sehr schnell wechselt, ist Vorsicht geboten bei der Aktivierung der Effekte. Sehr leicht kann es passieren, daß man dabei in die Grube fällt, die man anderen gegraben hat. Außerdem ist noch darauf zu achten, daß die zur Verfügung stehende Zeit, um eine Reihe zu bilden, begrenzt ist.

Bäcker 1



Bäcker 2



Disney's CHIP und CHAP 2

RITTER DES RECHTS



Al Katzones Rache!

Der infame Gangster-Kater Al Katzone läßt den Rittern des Rechts keine Atempause. Kaum in seine Schranken verwiesen, schon heckt er die nächste Bösartigkeit aus. Nachdem ihm die Flucht aus dem Gefängnis gelungen war, hat er die Urne der Pharaonen gestohlen. Diese Urne besitzt magische Kräfte, die in den Händen des Bösewichts unbeschreibliches Unheil anrichten könnte. Doch Chip und Chap, Samson, Trixi und Summi sind schon unterwegs, den Kater dingfest zu machen und die Urne in Sicherheit zu bringen. Al Katzones Tage in Freiheit sind gezählt!

(pn)

Von Guten und Bösen

Wieder einmal muß sich die Rettungstruppe vereinen, um Al Katzone das Handwerk zu legen. Die bewährten Mitglieder der Ritter des Rechts sind Chip und Chap natürlich, dazu der behäbige Samson, die quirlige Trixi und die hilfsbereite Summi. Teamwork ist der Weg zum Erfolg. Deshalb spielt es sich auch am besten zu zweit – mit Chip und Chap gleichzeitig!



CHIP



Mutig, gewitzt und immer mit Hut. Ob er ihn wohl auch nachts aufbehält? Wer weiß, auf jeden Fall ist er der Kopf der Rettungstruppe – und das liegt nicht am Hut.

CHAP



Eigentlich wäre er ja gerne ein cooler Surf-Profi geworden. Doch wenn die Rettungstruppe gebraucht wird, ist er da und steht seinem Bruder in nichts nach.

AL KATZONE



Der räudigste Kater, den Entenhausen je gesehen hat. Er ist der Boß des übelsten Gesindels, das sich finden läßt, und heckt immer wieder dunkle Pläne aus.

SUMMI



Sie ist zwar klein, aber überaus oho. Die Biene taucht immer dann in der Nähe der Ritter des Rechts auf, wenn es brenzlig wird. Wie ein Schutzenzelg.

SAMSON



Der gemütliche Dicke hat immer etwas zum Essen in der Tasche und einen guten Rat auf Lager. Das wissen die Freunde in der Rettungstruppe sehr zu schätzen.

TRIXI



Sie ist nicht nur mutig, sondern auch hübsch und charmant. All diese Eigenschaften setzt sie ein, wenn es darum geht, die Rettungstruppe zu unterstützen.

Ritter des Rechts im Einsatz

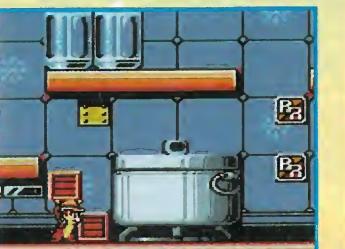
Wie das Erdhörnchen so an sich haben, sind Chip und Chap besonders flinke Gesellen. Und auch ihre Sprungkraft ist enorm. Locker überspringen sie das Mehrfache ihrer Körpergröße. Das macht ihnen so schnell niemand nach. Und auch die Muskelkraft ist nicht zu verachten. Kisten, die fast so groß sind wie sie selbst, heben sie hoch als wären es Federgewichte.



Wurfstark!



Erst einmal richtig in Stellung bringen (gegen den Gegenstand laufen) und dann hochheben (B-Knopf). Das ist die Voraussetzung, um Gegner mit einem Wurf unschädlich zu machen. Ist nun der Gegner in Sicht, werfen (B-Knopf). Diese Technik funktioniert sogar im Sprung und nach oben (Steuerkreuz nach oben drücken).



Kiste hochheben – man weiß ja nie, was drunter steckt – und auf den nächsten Gegner warten.



Ist der Gegner in Sichtweite, ruckzuck werfen. Manche Gegner verschwinden ganz, andere brauchen eine zweite Ladung.



Die Kiste erst laufend tragen, bis sie anfängt zu blinken.



Blinkende Kisten werfen, da ist selbst der schnellste Gegner mehr als überrascht.



Ist ein Gegner vom ersten Kistenwurf nur benommen, dann werft gleich eine zweite hinterher. Das dürfte ihm den Rest geben.



Ein neuer Fall!



Ups! Schon wieder Al Katzone? Ich glaub's nicht!

Glücklicherweise haben die Ritter des Rechts sofort davon erfahren, daß Al Katzone aus dem Gefängnis ausgebrochen ist. Doch sie konnten nicht verhindern, daß er gleich die wertvolle Urne der Pharaonen stiehlt. Die Rettungstruppe ist dem Gangster dicht auf den Fersen – doch nicht dicht genug! Werden sie das geheime Hauptquartier der Bande ausfindig machen? Wird es ihnen gelingen, die Urne sicherzustellen, bevor das Schlimmste passiert? Und vor allem, werden die tapferen Ritter des Rechts das Abenteuer auch dieses Mal heil überstehen?



Während Chip und Chap versuchen, dem Kater zu folgen, recherchieren Trixi und Samson derweil in andere Richtungen. Nach jeder erfolgreich absolvierten Prüfung (Stage), treffen sich die Mitglieder der Rettungstruppe und tauschen ihre Informationen aus. Als neues Mitglied der Truppe solltet Ihr besonders gut zuhören.

Nach jeder erfolgreich bestandenen Prüfung, ernten Chip und/oder Chap Bonuspunkte.

Nur im Team wird es Euch gelingen, Al Katzone ein für allemal das Handwerk zu legen.

Dicker Bonus für tapfere Ritter!

Wenn man so eine Strapaze hinter sich hat wie die Ritter des Rechts, hat man auch eine Belohnung verdient. Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Stage gelangen Chip und Chap in eine Bonusrunde. Die auf fliegenden Teppichen daherkommenden Wertgegenstände müssen mit einer Kugel heruntergeholt werden. Da winkt so manches Extraleben, welches die Rettungstruppe immer gut gebrauchen kann. Schließlich haben sie es wieder einmal mit Al Katzone zu tun.



Auf fliegenden Teppichen schweben die wertvollen Extra-leben-Sterne dahin.



Mit einem geschickten Kugelwurf holen sich Chip und Chap das Gewünschte herunter.

Die Ritter-Ausrüstung

In erster Linie verlassen sich die geübten Ritter des Rechts auf ihre flinken Beine und ihren gewitzten Verstand. Allerdings reicht das im Kampf gegen den abgefeimten Al Katzone oftmals nicht aus. Da ist man dann froh über jeden hilfreichen Gegenstand, den man frei herumliegen sieht oder unter Kisten versteckt entdeckt. Es sollte deshalb keine Kiste unangehoben bleiben – das stärkt nicht nur die Muskeln!



Echte Hilfe!



RITTERTAFELN

Haben Chip und Chap fleißig Rittertafeln gesammelt, gibt es ein Ritterabzeichen. Diese Orden bescheren zusätzliche Herzcontainer.



KISTEN

Mit ihnen kann man werfen, ihren Inhalt plündern und sich sogar darunter verstecken, wenn Gegner auf einen zukommen.



EICHELN

Da schlägt jedes Erdhörnchen-Herz schneller ... und voller. Denn eine Eichel füllt ein leerepumptes Herz wieder auf.



STERNE

Die darf man sich auf keinen Fall entgehen lassen, denn sie sind das Symbol für ein begehrtes Extra.



TENNISBALL

Auf ihm kann man balancieren und Fallen überrollen, wenn er geworfen wird und man gleich draufspringt.



Das Ritterabzeichen

Dieses Abzeichen ist nicht nur dekorativer Schmuck auf jeder Ritter-Jacke, sondern beschert auch ein Extra-Herz, wenn man genug davon zusammengesammelt hat. Die Abrechnung am Ende eines jeden Levels zeigt, wie fleißig Chip und Chap mit Eurer Hilfe Rittertafeln gesammelt haben. Ein Herz mehr bedeutet eine größere Wahrscheinlichkeit, Al Katzone das Handwerk zu legen, denn die Ritter des Rechts können pro Herz einmal mehr getroffen werden, ohne gleich aufgeben zu müssen.



Wenn es irgendwo Rittertafeln einzusammeln gibt, ja nicht liegenlassen.



Am Ende des Levels erfährt Ihr dann, ob Ihr genügend Tafeln gesammelt habt.

Na endlich, meldet sich Al Katzone mal wieder! Es wurde ja auch schon langweilig!

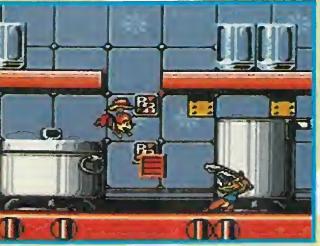
Die Suche nach der Urne

Im Restaurant

Kaum ist Al Katzone ausgebrochen, schon verfolgen ihn die Ritter des Rechts. Vielleicht gelingt es ihnen ja doch noch, den Diebstahl der Urne in letzter Sekunde zu vereiteln. Plötzlich hört Chip die Nachricht, eine Zeitbombe sei im Hamburger Restaurant versteckt...



Der Rettungstruppe ist klar, hinter der Bombendrohung steckt niemand anderes als Al Katzone. Ob es sich um ein Ablenkungsmanöver handelt? Chip und Chap machen sich sofort auf ins Restaurant, die Bombe zu suchen. Dabei treffen die tapferen Ritter auf jede Menge Ratten, die mit Gabeln und Löffeln werfen. Einige versuchen sogar Kisten, die ihnen entgegen geschleudert werden, wie beim Baseball zurückzuschlagen. Die Wespen, die sich bei den Hamburgern besonders wohl fühlen, tun das Übrige, um den Rittern des Rechts das Leben schwer zu machen. In der Spülmaschine kommt es dann endlich zum Showdown: Eine Wasserratte fordert die Ritter zum Duell. Doch sechs Kistenwürfe beenden die Sache schnell. Derweil hat Trixi die Zeitbombe gefunden. Um sie zu entschärfen, muß ein Draht durchgeschnitten werden. Doch welcher?



Im Untergrund

Nachdem sie den räudigen Kater im Restaurant nicht aufspüren konnten, gehen die Ritter des Rechts der zweiten Spur nach. Angeblich soll sich Al Katzone in die Kanalisation geflüchtet haben. Hier würde er auch gut hinpassen. Im Untergrund treiben sich angriffslustige Fledermäuse (vor denen geht man am besten unter einer Kiste in Deckung), ekleige Schleimfische und gefährliche Schlangen (in Kisten) herum. Und am Ende erwartet die Rettungstruppe eine riesige Fledermaus, die mit Steinen wirft.



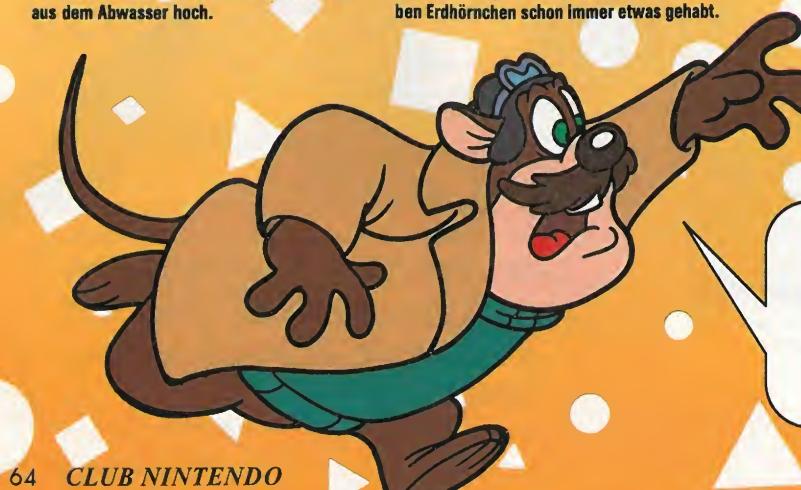
Die riesige Fledermaus muß mit Ihren eigenen Waffen besiegt werden: Steinblock-Würfe.

Ich weiß wirklich nicht, was Ihr wollt – mit Charme und Köpfchen löst sich jedes Problem!

Ganz unerwartet schnellen die Schleimfische aus dem Abwasser hoch.

Gegen Schlangen, die aus Kisten kommen, haben Erdhörnchen schon immer etwas gehabt.

Freunde, paßt bloß auf! Al Katzone ist gefährlich!



Schiff im Hafen

Weiter geht die Suche nach Al Katzone auf einem Frachtschiff im Hafen. Zunächst durchstöbern die Ritter des Rechts den Laderaum. Doch außer überaus stacheligen Igeln und unfreundlichen Moskitos gibt es nicht viel zu sehen. Vielleicht können Chip und Chap an Deck die Spur des Katers wieder aufnehmen? Ein Versuch ist es allemal wert!



Geschickt überwinden die Ritter des Rechts jede Falle, um am Ende auf den Wache schiebenden Ratten-Maat zu treffen.

Kirmes

Unter anderen Umständen hätte es hier ja ganz spaßig werden können. Allerdings hat sich die Katzone-Bande mittlerweile alle Attraktionen unter den Nagel gerissen. Da vergeht jedem Erdhörnchen ganz schnell der Spaß! Erst recht, wenn man dann auch noch in der Geisterbahn landet...



Das Finale in der Geisterbahn ist schaurig – der Geist greift an.

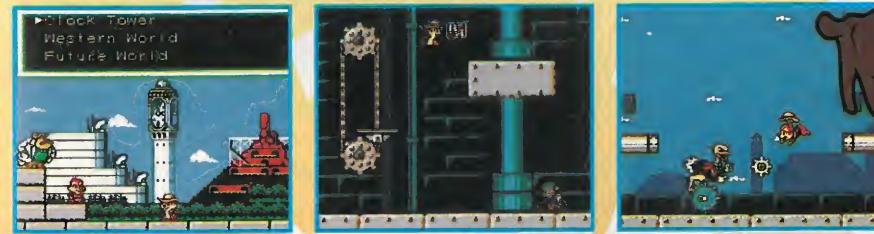
Nun komm schon, Summi! Wir brauchen Deine Hilfe!



Alles unter Kontrolle

Teile der Stadt sind künstlich aus dem Boden gestampft worden. Sie werden jeweils von einem zentralen Kontrollraum aus gesteuert und versorgt. Das wäre natürlich das ideale Versteck für einen hinterhältigen Kater wie Al Katzone. Nach einer kurzen Beratungspause begeben sich die Ritter des Rechts in den Kontrollraum. Sie waren natürlich darauf vorbereitet, daß auch hier

Katzones Leute herumschwirren werden, aber die Realität bereitet ihnen dann doch etwas Kopfzerbrechen. Das Diebsgesindel bedient sich plötzlich modernster Technik. Das Finale bestreiten die Ritter des Rechts dieses Mal gegen einen Riesenvogel, der auf dem Einrad daherkommt. Nach kurzem Staunen werden sie aber auch mit diesem komischen Vogel fertig.



Wo ist bloß die Pharaonen-Urne?

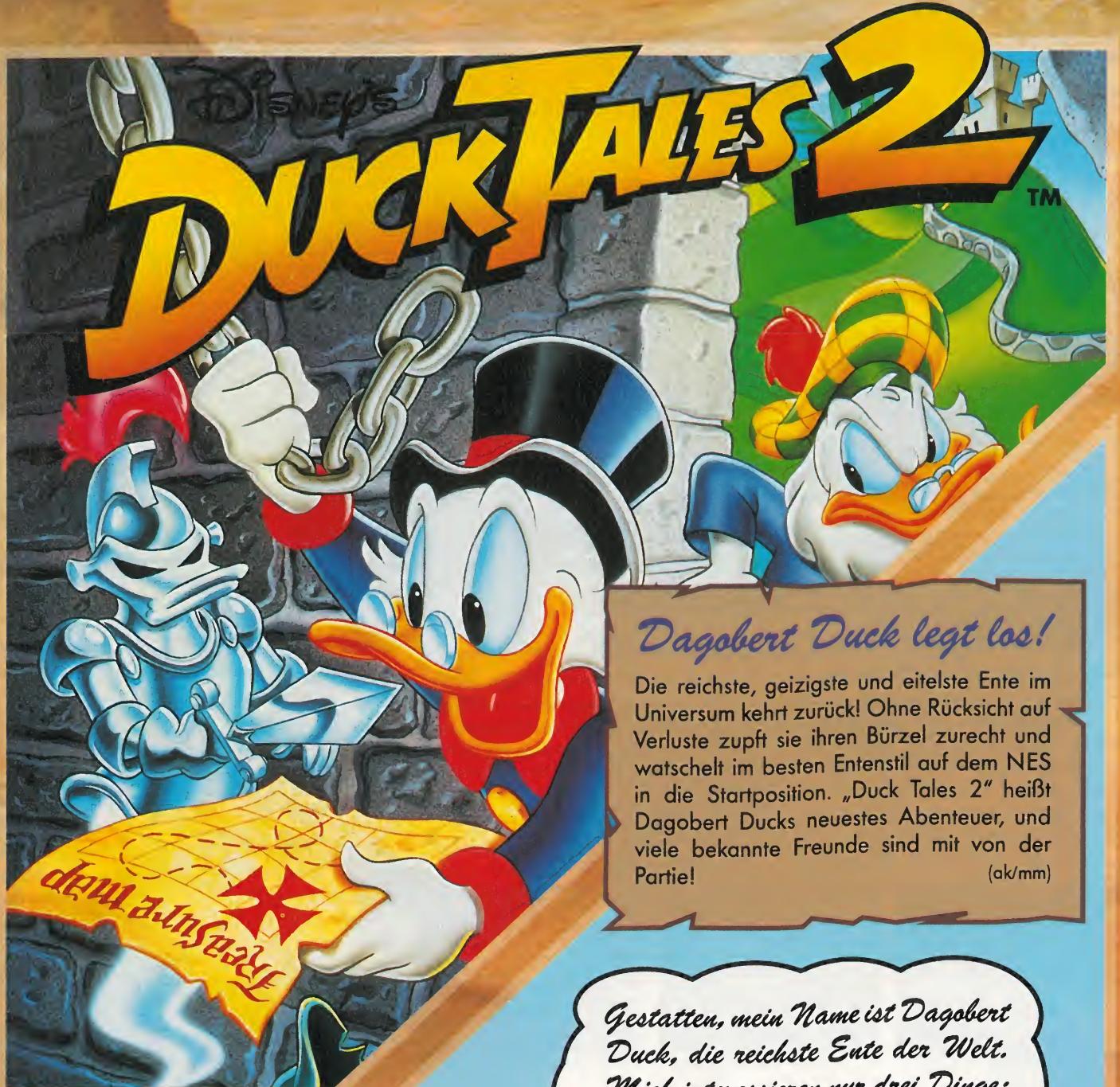
Obwohl sie sofort losgespurtet sind, hatten die Ritter des Rechts noch keinen Erfolg. Wo nur mag Al Katzone das Hauptquartier seiner Bande aufgeschlagen haben? Auf die tapferen Streiter für Recht und Ordnung wartet noch so manche Herausforderung, bevor sie endlich ihrem ständigen Widersacher die wertvolle Beute abjagen können und den Kater wieder hinter schwedische Gardinen verstauen können. Doch wenn Ihr fest zu der Rettungstruppe haltet, kann eigentlich nichts schiefgehen!



Die Ausrüstung der Gangster wird immer gefährlicher. Manche haben sich sogar eine Steinschleuder gebastelt.



Das Bergwerk in der Nähe der Stadt wäre der ideale Unterschlupf für Al Katzone. Nachsehen lohnt sich!



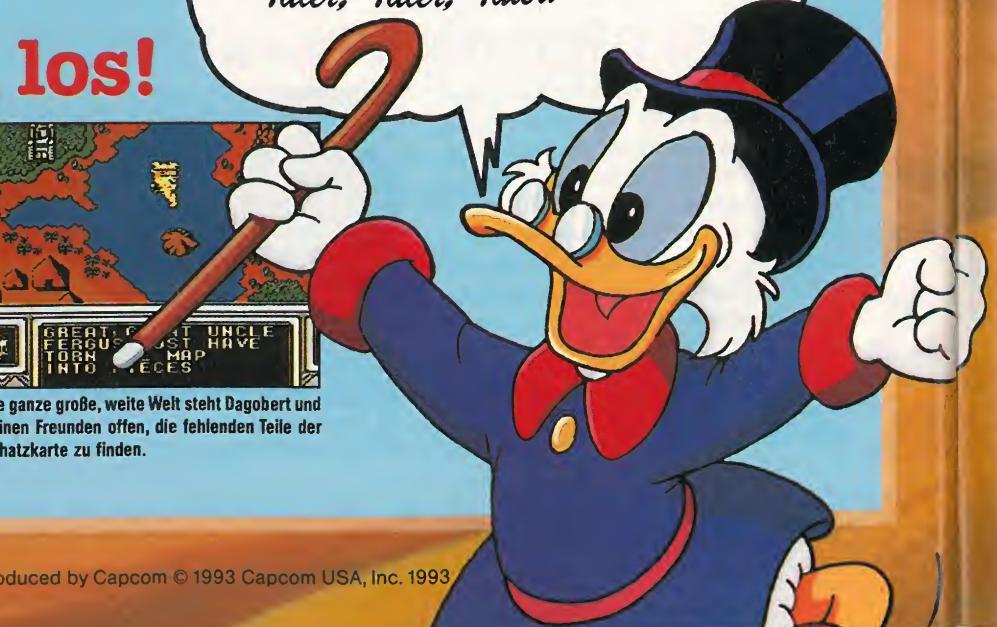
Quak, quak, los!

Das hat Onkel Dagobert noch gefehlt: Ein verborgener Schatz, der nicht in seiner Schatzkammer schlummert. Seine drei Großneffen Tick, Trick und Track haben nämlich einen Teil von Mac Fergus' Schatzkarte gefunden – aber leider nur ein Stück. Die sechs anderen Teile sind irgendwo auf der Welt versteckt. Ganz klar, daß Dagobert nicht eher ruhen wird, bis die Karte wieder zusammengesetzt ist. Mit dabei sind neben seinen Großneffen noch Daniel Düsenträb und Quack, der Bruchpilot.



Die ganze große, weite Welt steht Dagobert und seinen Freunden offen, die fehlenden Teile der Schatzkarte zu finden.

Gestatten, mein Name ist Dagobert Duck, die reichste Ente der Welt. Mich interessieren nur drei Dinge: Taler, Taler, Taler.



Die Entenpower!

Der Pogo-Sprung

Onkel Dagoberts treuester Gefährte ist sein Spazierstock. Mit diesem Stock ist Dagobert in der Lage, sich gegen Angreifer zu wehren oder Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Bestimmte Gegenstände erhöhen die Kraft des Spazierstocks.

Steuerung

Wie bei jedem waschechten Jump'n'Run kommt es bei „Duck Tales 2“ auf eine gezielte Steuerung von Dagobert an. Bevor man abspringt, sollte man das Ziel schon gut im Auge haben und vorausschauend spielen.



Gut gesprungen ist schon die halbe Miete.



In bestimmten Situationen hilft Duck nur ducken.



Der Pogo-Sprung läßt sich sehr einfach einsetzen. Erst springen (A-Knopf), dann einfach den B-Knopf gedrückt halten und schon beginnt Dago zu hopen.

Stocktechniken

Natürlich läßt sich Dagoberts Spazierstock auch noch anderweitig einsetzen. Zum einen kann er damit Gegenstände, wie zum Beispiel Kisten, in bessere Positionen versetzen, zum anderen kann er den Spazierstock auch als Golfschläger verwenden, um Hindernisse, die im Weg liegen, zu zerstören.



Die Weltkarte

Zu Beginn des Spiels könnt Ihr entscheiden, wo Dagobert seine abenteuerliche Reise beginnen soll. Fünf Orte stehen zur Wahl. An jedem Ort ist ein Stück der Karte zu finden.



Ägypten

Auch in Ägypten gilt es ein einzigartiges Artefakt zu finden. Hierbei handelt es sich um das Messer des Königs Khufu.



Mu

Mu, das ist der Name einer geheimnisvollen Insel inmitten von Nirgendwo. Hier ist eine magische Steintafel zu finden.



Bermuda

Ein Schiff ist verschwunden im Bermuda-Dreieck. Eigentlich nichts Ungewöhnliches, wären nicht Schätze mit untergegangen.



Auf ins Abenteuer!

NIAGARA

Dagobert hat sich entschieden, sein Abenteuer in Niagara zu beginnen. Hier wartet die Kristallpflanze auf den Gefahrensucher. Doch irgendwie hat Dagobert den Eindruck, daß er nicht der Einzige ist, der das seltene Teil sucht. Flintheart Gloomgold ist ebenfalls auf der Suche.



Ein Geheimgang wird Dagobert durch die Wasserfälle führen und ihn davor bewahren, naß zu werden. In einem der Bonusräume sollte er sich die Zeit nehmen, alle Kisten zu untersuchen, es lohnt sich!



Am Ufer in den Tiefen der Niagara-Höhlen findet Dagobert ein Floß, das ihn sicher ans andere Ufer bringt. Mit seinem Spazierstock muß er sich vom Ufer abstoßen.



An dieser Stelle findet Dagobert einen weiteren Teil der Karte, die ihm später, wenn sie komplett ist, einen geheimen Ort verrät.



Schätze - wow - das ist der Hit, da mach' ich einfach mit!



Mit diesem Gegner dürf't Dagobert keine allzu großen Probleme haben. Mit einigen gezielten Pogo-Sprungattacken bringt er ihn schnell zur Strecke.

Gegenstände

Diamanten

Sie bringen Dagobert eine Menge Punkte ein. Er liebt die funkelnden Dinger.

Eisbecher

Hmm, lecker. Das Eis füllt eine Einheit von Dagoberts Energieleiste wieder auf.

1-Up Ente

Cool, da freut sich Dagobert besonders. Ein Extraleben kann er gebrauchen.

Torte

Onkel Dagobert geht's sichtlich besser. Er strotzt wieder voller Energie.

Safe

Ganze 50 000 Dollar kostet Dagobert der Safe.

Continue Globe

Der Miniatur-Erdball schenkt Dagobert ein Continue.

Extra-Energie

Eine Erfrischung gefällig? Dagobert wird um eine zusätzliche Einheit aufgestockt.

Teil der Karte

Sieben Teile gibt es an den verschiedenen Orten zu finden.

MU



Auf Mu ist die sagenhafte magische Steinplatte verborgen. Einst war eine prunkvolle Stadt auf der Insel, doch im Laufe der Jahre versank die Insel im Meer. Dagobert findet nur noch die Ruinen der Stadt vor. Neben der Steinplatte gibt es auch hier ein Teil der geheimnisvollen Karte zu finden.



Keine einfache Aufgabe erwartet Dagobert beim Endgegner. Hier muß er geschickt arbeiten.



ÄGYPTEN

Die alten Pyramiden der Ägypter stecken voller Geheimnisse und wertvoller Schätze. Einer dieser Schätze ist das geheimnisvolle Messer von König Khufu. Es ist in einer geheimen Kammer der Königspräramide versteckt. Außerdem wartet ein weiterer Teil der Karte darauf, gefunden zu werden.

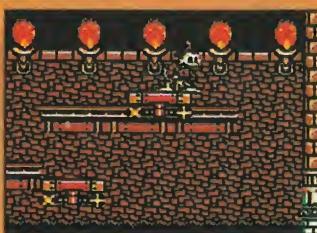


Fünf gezielte Pogo-Sprünge auf den Kopf der Mumie reichen aus, um sie zurück in den Sarkophag zu schicken. Dennoch sollte sich Dagobert vor den Blitzen des Gegners hüten.

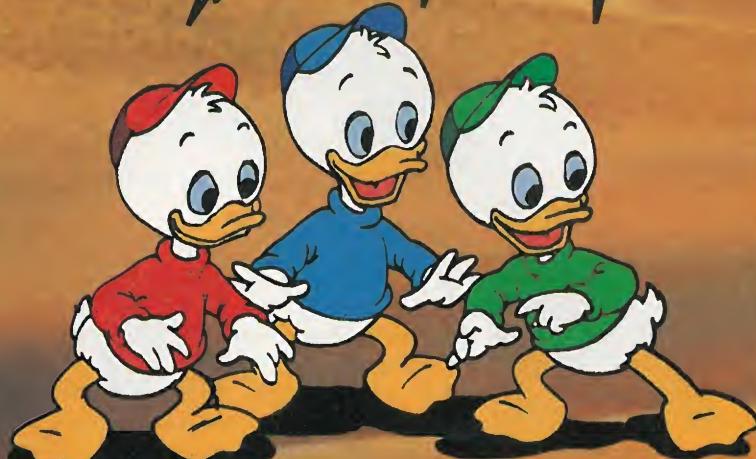


SCHOTTLAND

Das alte Schloß in Schottland ist das nächste Ziel von Dagobert. Wie er gehört hat, treibt sich ein übler Spukgeist in dem alten Gemäuer herum, der das fehlende Teil der Karte irgendwo in den Mauern versteckt hat. Eine äußerst spukige Angelegenheit also für Onkel Dagobert.



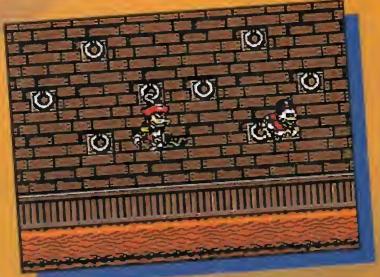
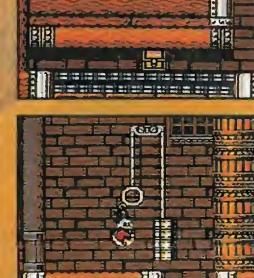
Wir heißen Tick, Trick und Track und sind auf Zack! Unser Onkel Dagobert macht sie alle platt!



Der Zauberer ist eine gespaltene Persönlichkeit. Er greift Dago von zwei Seiten an. In der Mitte ist er sicher.

BERMUDA

Das Bermuda-Dreieck birgt viele Geheimnisse. Ständig verschwinden dort Schiffe und Flugzeuge. Auch das Schiff, das die wertvolle Nixenträne und ein Teil der Karte an Bord hatte, ist im Dreieck verschwunden. Klar, daß sich Dagobert sofort auf den Weg macht, um die verschwundenen Dinge wiederzuholen.



Ein völlig durchgedrehter Gegner erwartet Dagobert.

Die Katakomben

Nachdem Dagobert die sieben Teile der Karte gefunden und zusammengesetzt hat, erkennt er, wo sich der letzte Ort befindet. Er muß zurück nach Schottland und dort in den unterirdischen Räumen des alten Schlosses den Zauberer ein zweites Mal herausfordern. Viel Glück, Dagobert!



Gelingt es Dagobert, den Zauberer zu bezwingen, gehört Mac Fergus' Schatz endlich ihm.



TRICK ZONE

Super Metroid (Super Nintendo)

Waffenkombinationen

Hallo Club Nintendo, ich habe einen tollen Trick für "Super Metroid" herausgefunden: Wenn Ihr verschiedene Strahlenwaffen besitzt und Ihr diese mit dem Charge Beam kombiniert, ergeben diese beeindruckende Super-Waffen. Drückt dazu während des Spiels die Start-Taste, um die Karte einzusehen und betätigt die R-Taste. Nun befindet Ihr Euch auf dem Samus Status-Bildschirm und könnt mit dem Steuerkreuz die Waffen auswählen.



Mit der richtigen...



...Waffenkombination...



...ist Samus auf alles...



...Erdenkliche Vorbereitung!

Yoshi's Cookie (Game Boy)

Perfektes Keks-Chaos!

Wer von Euch mittlerweile Ordnung in die ersten zehn anzuwählenden Runden des Keks-Chaos gebracht hat, kann mit diesem speziell für Keksbäcker entwickelten Trick die nächsten Runden anwählen. Schaltet zunächst im Auswahlbildschirm die Musik "OFF", setzt anschließend die Geschwindigkeit auf "HIGH" und wählt die Runde 10 an.

Haltet nun das Steuerkreuz nach oben gedrückt und betätigt nachfolgend den Select Knopf. Durch mehrmaliges Drücken des Select-Knopfs habt Ihr nun die Möglichkeit, die Runden 11-99 anzuwählen. Viel Spaß beim Ausprobieren!
P.S.: Dieser Trick funktioniert auch bei der NES-Version von "Yoshi's Cookie"!

Daffy Duck – The Marvin Missions (Super Nintendo)

50 Extraleben!

Wie Ihr wißt, ist es für Daffy Duck kein leichtes Spiel, die Pläne des fiesen Marsianers Marvin zu vereiteln. Damit Daffy dieses Abenteuer heil übersteht, haben wir für Euch in unserer Trickkiste gekramt. Wenn Ihr das Spiel beginnt und der Bildschirm mit dem Schriftzug „Where there's Duck, there's fire“ erscheint, müßt Ihr

auf dem Controller **zweimal nach links, zweimal nach rechts, dann nach oben, unten, Y, A, B und X drücken**. Wenn Ihr diesen Code richtig eingegeben habt, hört Ihr eine Stimme „Mother“ sagen und Ihr startet das Spiel mit 50 Extraleben. Nun liegt es an Euch, die Milchstraße vor der drohenden Vernichtung zu retten!

Fatal Fury 2 (Super Nintendo)

Endboß-Anwahl!

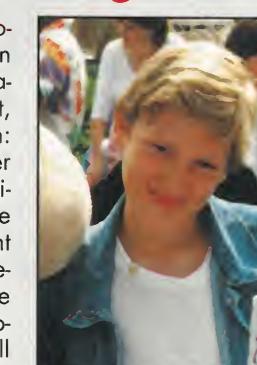
Der Tag, an dem das nächste, mittlerweile schon legendäre „King of Fighters“-Turnier stattfindet, rückt immer näher. Wenn Ihr an diesem großen Turnier auch einmal mit W. Krauser, Billy Kane, B. Lawrence oder Axel Hawk teilnehmen wollt, könnt Ihr mit dieser Tastenkombination die vier Endbosse anwählen: Sobald das TAKARA-

Logo erscheint und die Musik ertönt, müßt Ihr schnell **B, A, X, Y, Oben, Links, Unten, Rechts, L, R drücken**, bevor das Logo wieder verschwindet. Daß dieser Code richtig eingegeben wurde, wird durch eine Stimme bestätigt. Wenn der Spielerauswahlbildschirm erscheint, habt Ihr nun 12 Figuren zur Auswahl. Round 1 – Fight!!!



Mit eigener Zeitung

Der begabte Jung-Redakteur Thomas Winter, der gerade ein eigenes Magazin mit dem Namen „High Score“ produziert, sollte sich selbst vorstellen: „Begonnen hat alles in einer Sternstunde, die das ganze Univers... na gut. Ich bin 12 Jahre jung, 171 cm klein, 60 kg leicht (ähem) und komme aus dem niedersächsischen Lastrup. Meine Hobbys: Neben fleißigem Videospielen – in „Street Fighter II Turbo“ bin ich fast nicht zu schlagen –, Lesen (u.a. Stephen King, Club Magazin), Fernsehen (z.B. seaQuest DSV, Hugo) und meine Schwester ärgern (hehehe!). Wenn ich keine Lust habe, diesen Hobbys nachzugehen, geh ich zu meinen Freunden oder einmal in der Woche zum Tennis-Training. Und wenn das auch nicht geht, dann geh ich halt zur Schule (7. Klasse Clemens-August-Gymnasium, kurz CAG, was sich auch als „Cloppenburger Affen Gefängnis“ interpretieren läßt).“ Das Foto zeigt Thomas bei einem Besuch in „Euro Disney“, wo er Chip (oder Chap) traf.



Aero the Acro Bat (Super Nintendo)

Manege frei!

Selbst für unseren furchtlosen Aero, the Acro Bat, ist es ein schweißtreibender Kampf, dem Bösewicht Edgar Ektor das Handwerk zu legen. Mit folgendem Trick könnt Ihr Euch zwei weitere Extra-Continues herbeizaubern: Wenn man das Titelbild mit Aero in der Ma-

nege sieht, müßt Ihr nacheinander schnell **X, Y, B, A, X, A, B, Y, Oben, L drücken**. Anstelle der regulären drei Continues stehen Euch nun fünf zur Verfügung. Nun benötigt Aero nur noch einen geschickten Controller-Akrobaten, der ihn durch das Abenteuer steuert.

Super Putty (Super Nintendo)

Puttys ohne Ende

Wenn Ihr Schwierigkeiten habt, „Super Putty“ mit nur drei Leben durchzuspielen, könnt Ihr mit folgendem Trick auf eine ganze Armee von Puttys zurückgreifen. Ruft während des Spiels den Pausenmodus auf und drückt nun nacheinander die Tasten **R, A, L, L, Y**. Daraufhin verschiebt sich der Bildschirm nach rechts, was

ein Zeichen dafür ist, daß die Tastenkombination richtig eingegeben wurde. Wenn Ihr nun das Spiel wieder aufnehmt, habt Ihr für den Rest des Abenteuers immer drei Leben. Als weiteres Schmankerl könnt Ihr mit der Select-Taste das Level überspringen. Na, wenn das keine Hilfe für unseren armen Putty darstellt?!

Super Air Diver (Super Nintendo)

Levelanwahl und mehr

Hier spricht der Club Nintendo-Tower... Nachricht vom Hauptquartier an alle Überschallpiloten... Höchste Geheimhaltungsstufe... Drückt im Titelbildschirm („Start“ und „Option“ können angewählt werden) folgenden Tasten: **Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B, Start...** Im nun folgen-

den Bildschirm könnt Ihr dann durch Drücken der Y- und B-Taste Eure Mission auswählen und durch Drücken der X-Taste die Zahl Eurer Reserveflugzeuge einstellen... Weiterhin viel Erfolg und Hals- und Beinbruch... Club Nintendo-Tower OVER...

Interessante Zukunft

Stephan Gerner ist ein erklärter Nintendo-Fan, doch ganz besonders ein Held hat es ihm angetan: Yoshi! Zwar mag der Schwetzinger auch Aladdin, Mario und Kirby, die jeweiligen Helden seiner Lieblingsspiele, doch der kleine grüne Dinosaurier ist ihm so richtig ans Herz gewachsen. Sie haben ja auch einiges gemein, wirft man ein Auge auf die Hobbys des 10jährigen: Nintendo spielen, Essen, Malen, Geschichten erfinden und Fernsehen. Nach Rücksprache mit Yoshi ergaben sich vier Übereinstimmungen. Der Game Boy- und Super Nintendo-Spieler hat schon eine ansehnliche Anzahl Spiele voll durchgespielt, wobei die Mario-Abenteuer ihm besonders gut gefallen haben. Die Berufswünsche des 10jährigen sind recht vielfältig: Nintendo Spieletester, Computer-Fachmann, Polizist oder Richter. Stephan hat ja noch ein wenig Zeit, bis er sich endgültig entscheiden muß.



Mega Man II (Game Boy)

Paßwörter

Mega Mans Suche nach dem Zeitabsauger ist mit allerlei Gefahren verbunden. Falls Ihr bei dem einen oder anderen Roboter-Meister Probleme habt, könnt Ihr diese mit folgenden Paßwörtern überspringen und sogar gleich in das dramatische Finale gelangen:

Metal Man Stage:
A1, D1, D2, B3, C3, B4, D4

Wood Man Stage:
A1, D1, D2, A3, C3, D4

Air Man Stage:
A1, D1, D2, A3, C3, B4, C4

Needle Man Stage:
B1, D1, A2, D2, A3, C3, B4, D4

Magnet Man Stage:
B1, D1, A2, C2, A3, C3, B4, D4

Hard Man Stage:
B1, D1, A2, C2, A3, B4, D4

Top Man Stage:
B1, D1, A2, C2, A3, C3, B4, C4

Dr. Wily Stage:
A1, D1, A2, C2, A3, C3, B4, C4

Klassik-Tip: Little Nemo – The Dream Master (NES)

Traum-Anwahl

Little Nemos Träume, die ihn in die unglaublichesten Abenteuer hinein katapultieren, sind ja anfangs noch einigermaßen harmlos, doch sie werden immer schlimmer. Falls Ihr aber trotzdem mal einen Blick in spätere Alpträume werfen wollt, dann benutzt den folgenden Trick. Gebt im Titelbild



Nicht den Faden verlieren!



Auflösung aus Heft 4-94:

Die 13 Unterschiede: 1. Energiebalken links. 2. Flasche im Regal. 3. Buch im Regal. 4. Gürtelschnalle Zangief. 5. Schatten Zangief. 6. „OK“ statt KO. 7. Schinken in der Mitte. 8. Gefäß unter Tisch links. 9. Das „G“ von Zangief. 10. Kopf vom Hühnchen. 11. Fußfessel von Sagat. 12. Deckenstrebe links oben. 13. Wandgemälde links oben.

Rätselhaft: 1. Stuntrace FX. 2. Jack the Glibber. 3. Super Game Boy. 4. Secret of Mana („ei“ fehlte – sorry). 5. Ridley. 6. Pac Man.

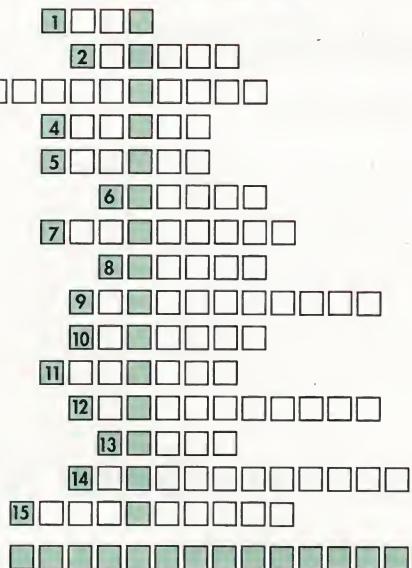
Nur für Kenner: 1. Helga. 2. Ha-Do-Ken. 3. Man kann Samus Aran in ihrer wahren Gestalt sehen.

Impressum

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redakitionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion: Claude M. Moyse (cm),
Andreas G. Kämmerer (ak),
Marcus Menold (mm)
Redaktionsmitarbeit: Doris Kapraun
Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Projektleitung: Annette Bernet
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I., Yokohama

Club Nintendo wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.
Urheberrecht
© 1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Worträtsel



1. Kurzwort für Nintendo Entertainment System.
2. Sein Bruder ist kleiner und dicker. 3. Spiel zum Zeichnen und Musizieren. 4. Mystic ... ? 5. Sein Bruder ist größer und dünner. 6. Das benötigt man zum Spielen von Mariopaint. 7. Fliegerspiel mit FX-Chip. 8. Taste am Super Nintendo. 9. Spiel um Fluglizenzen. 10. Damit kannst Du Dir kostenlos das Club-Nintendo holen. 11. Grün, stachelig, Feind von Mario. 12. Du brauchst ihn zum Spielen. 13. Rock'n ... Racing. 14. In dem Spiel kämpft Knette gegen Knette. 15. Mario's Freundin und Prinzessin dazu.
Vielen Dank für dieses Rätsel an unseren Leser Jörg Otto aus 13189 Berlin.



Hier wieder einmal eine neue Folge aus der beliebten Reihe „Findest den Bildausschnitt“ im Heft.

Nächste Club Nintendo Ausgabe: Mitte November 1994



NEU UND EXKLUSIV: Das „More Fun Set“ von Nintendo®!



AN ALLE GAME BOY BESITZER!

Millionen begeisterter Game Boy™ Spieler sind aus dem Häuschen! Das „MORE FUN SET“ von Nintendo® macht alles möglich – denn da ist wirklich alles drin. Der neue Super Game Boy™ Adapter:
• Spiel alle Deine Game Boy™ Spiele auf der

Super Nintendo™ Konsole, High-Tech-Controller und der absolute 16-Bit-Hit „Super Mario World™“ sind im „MORE FUN SET“ ebenfalls enthalten. „MORE FUN SET“ – ein völlig neues Spielerlebnis – Super-Spiel-Spaß komplett!

HAVE MORE FUN!



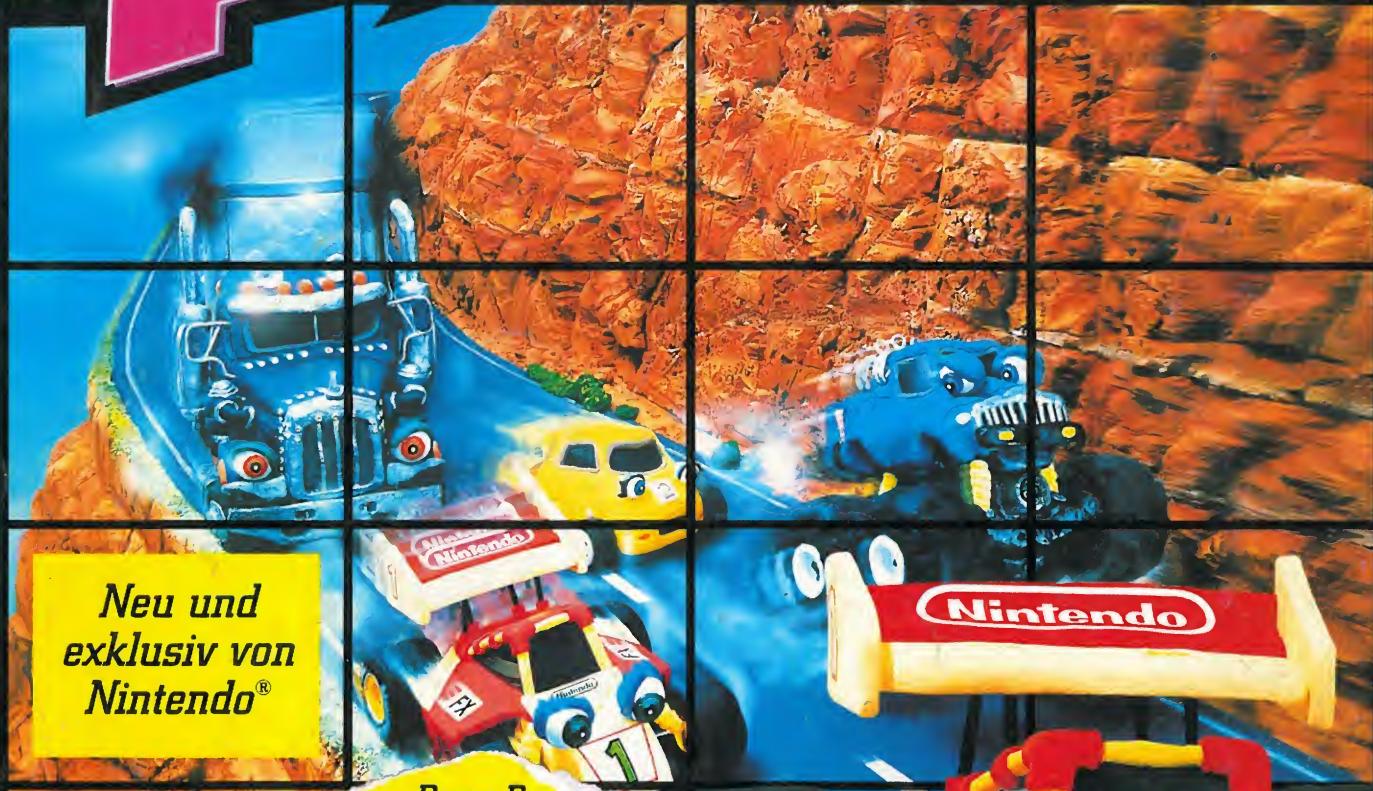


0 045496 490393

StuntRace FX™

Das erste
Stunt-Rennen
mit FX-Chip!
Jetzt ist wirklich
nichts mehr
unmöglich!

TM and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 1994 Nintendo Co. Ltd.



Neu und
exklusiv von
Nintendo®

Bevor Du
Stunt Race FX™ ein-
schaltest, atme tief durch. Denn
Du bist sofort mittendrin. In einer
völlig neuen Dimension des Rennspiels. Mit
dem neuen FX-Chip! Realistischer, als Du je zu-
träumen gewagt hast. Fünf abgefahrene Autos,
vom Formel-1-Renner
bis zum Monster

Truck. 3 verschiedene
Perspektiven und
24 Rennpisten. Der
absolute Crash-Kurs
in der FX-Technologie
mit 4 verrückten Renn-
modi: für Geschwindigkeit,
Geschicklichkeit oder für den
totalen Rennspaß mit 2 Spielern
auf dem Split Screen. 3-D-
Racing-Action ohne Limits.
Deine Autos sind schneller,
geschickter – einfach besser.
Fahr ab auf Stunt Race FX™!



Nintendo®
Have more fun!